LA RIVISTA ITALIANA DI
ILLUSIONISMO E PRESTIGIAZIONE

QUIC MAGIA

OTTORINO BAI

VOLUME 2/98 - Marzo / Aprile '98

MAGIC TRAVEL

Quella riportata nella foto sottostante è la borsa "MAGIC TRAVEL" che è stata regalata a tutti i partecipanti al TROFEO SAN MARTINO DI CASTROZZA PER LA MAGIA edizione 1998 e contiene:

*** Uno speciale mazzo di CARTE ESP - * la pubblicazione IL PRESTIGIATORE IN FAMIGLIA del Mago BUSTELLI - * I volumi: CORSO DI PRESTIGIAZIONE di SAN MARTINO DI CASTROZZA IV Edizione firmato da G. BONOMESSI, V. BOSSI, V. RAIMONDI, F. RICCARDI e... A ME GLI OCCHI! di T. BINARELLI, editi da LA PORTA MAGICA, il MANUALE DEL PRESTIGIATORE di T. BINARELLI edito da SONZOGNO, ed uno straordinario effetto magico della serie VIP MAGIC.**

Il tutto per un valore commerciale di oltre TRECENTOMILA lire, ma che può essere tua a sole

Lit. 195.000 =

Richiedila subito a:
LA PORTA MAGICA Via Dessié, 2 - 00199 ROMA
Tel. e Fax 06/8601702
(Questa offerta speciale è valida fino ad esaurimento delle scorte).

... TRA NOI!

A fianco di queste righe, che, come di consueto, aprono la nostra rivista noterete un nuovo simbolo: l'USPI, questo significa che QUI MAGIA è entrata ufficialmente a far parte della UNIONE DELLA STAMPA PERIODICA ITALIANA, una conferma di validità e di presenza che, se fa piacere a noi della Direzione, deve essere di soddisfazione anche di tutti gli abbonati, perchè è anche questo un modo per affermare la prestigiazione ed il suo mondo.

Una affermazione di esistenza, di serietà e di professionalità particolarmente necessaria in questo periodo, dove la "regina" dei massmedia: la televisione, sembra far di tutto per disconoscere proprio la nostra professionalità, prima con le intemperanze di RETE 4 - ne abbiamo ampiamente parlato nello scorso numero - ed oggi con cartomanti e veggenti che con la complicità di CANALE 5, imperversano sulle reti televisive fomentando, nel loro interesse, la superstizione e sostituendosi ai prestigiatori offrendo uno spettacolo che di artistico ha ben poco, come sottolinea e condanna GABRIELE GENTILE a pagina 24 di questo stesso numero.

Questo numero dedicato a OTTORINO BAI, uno dei personaggi che hanno segnato la magia in Italia, per essere l'anima del CLAM di MILANO, ma sopratutto per essere stato sempre presente a tutte le manifestazioni, aiutando sempre tutti con una parola un sorriso un gioco e noi siamo lieti ed orgogliosi di ospitarlo in copertina.

Per i contenuti RICCARDI illustra, con la dovizia che gli è propria, ancora due effetti con le carte ESP, ovviamente diversi da quelli descritti nel libro del CORSO PROFESSIONALE DI SAN MARTINO, e naturalmente, allegato alla rivista, il secondo foglio delle carte, potrete così con quello del prossimo numero completare il vostro mazzo personale.

Da segnalare poi il secondo effetto che TOMMY WONDER ci ha voluto regalare per le pagine della nostra rivista, ancora un esempio di come la prestigiazione va studiata ed elaborata.

Dalla rivista ARCANE, dalla fertile inventiva di CHRISTIAN RODD, un effetto da costruire e realizzare e con l' interesse che vi è nel pubblico verso l' astrologia di sicuro successo ed attualità.

Anche DAN FLESHMAN, che sarà in tournè e in Italia nel prossimo mese di maggio, (il calendario è a pagina 20), si presenta con un effetto in anticipo sulle sue conferenze.

Infine un gradito ritorno, quello del grande Cardician ROBERTO GIOBBI che inizia, con questo numero, una nuova collaborazione con QUI MAGIA.

Per gli appassionati di mentalismo una "previsione" di MAGINI ed un piccolo segreto del sottoscritto.

Completano il numero, come sempre, una miriade di notizie dall'Italia e dal mondo e l'anticipazione di due appuntamenti da non perdere: l'EMBA a BOLOGNA; ed il CONGRESSO NAZIONALE a REGGIO EMILIA.

Mentre questo numero è in stampa è anche in corso la manifestazione TROFEO PER LA MAGIA di SAN MARTINO DI CASTROZZA, per il quale, a differenza del passato, e vista l'importanza raggiunta con questa edizione, verrà prodotto un numero speciale di QUI MAGIA al di fuori della normale numerazione, con in copertina l'immagine di chi si sarà conquistato il trofeo, e con la cronaca minuto per minuto, per dare, anche a chi non è potuto venire, la sensazione di esserci stato e per invitarlo a venire alla edizione del 1999.

Per adesso, alla prossima volta da

TONY BINARELLI

SOMMARIO

2
INCONTRO CON OTTORINO BAI
VANNI BOSSI

8
LE MONETE BALLERINE
T. WONDER

17
ERASCOPE
C. RODD

20
MAGIC EUROTOUR
con
DAN FLESHMAN

23
RECENSIONI
T. BINARELLI

24
ZAPPING
G. GENTILE

26
LA CARTA NEL PORTAFOGLIO
R. GIOBBI

25
UNA PREVISIONE VINCENTE
MAGINI

30
DIVINAZIONE IMPOSSIBILE
T. BINARELLI

31
DALLA REDAZIONE
T. BINARELLI - F. RICCARDI

35
IL REGALO 1998
F. RICCARDI

39
THE HOP
F. KAPS

40
PENETRAZIONE DI UNA SPILLA
A. VACCA

QUIMAGIA
bimestrale indipendente di illusionismo
per abbonamento

Edito da
TONY BINARELLI EDITORE
Via Montaione, 12 - 00139 Roma
Tel./ Fax 06-8862967

Direttore Responsabile
Alessandro Binarelli

Direttore Editoriale
Antonio Binarelli

Redattore Capo
Fernando Riccardi

Foto ed illustrazioni
Laura Riccardi - Playmagic Archivio

Traduzioni
S. Mastrobiso - F. Riccardi
V. Dobrzensky - P. Alberigi - G. Baccarini

Ai sensi dell'art. 2, 3° comma, lettera 1, del D.P.R. 26-10-1997, n. 67, la cessione della rivista è esclusa dal campo di applicazione dell'IVA

Autorizzazione del Tribunale di Roma nr. 00296/97
Cronologico 1668

Stampa:
Tipolitografia Trinca srl - Via G. Romita, 26 - 00040 Ariccia (RM)

Questo periodico è associato alla Unione Stampa Periodica Italiana

INCONTRO CON OTTORINO BAI

V. BOSSI

OTTORINO BAI è un assiduo frequentatore di molte delle grandi manifestazioni magiche nazionali ed internazionali, alle quali apporta il contributo della sua cultura e della sua diplomazia. Eccolo ad una delle edizioni del TROFEO ARSENIO a ROMA, insieme a (da sin. a destra) FRANCO SILVI, l'organizzatore e LAMBERTO DESIDERI il creatore di questa importante manifestazione romana.

MISTERIUS

Misterius va in pensione, ovvero OTTORINO BAI lascia, dopo venti anni, la guida del CLAM, Club Arte Magica di Milano, dopo aver raccolto l'eredità di PIERINO POZZI e ANGELO LOTTERIO. Sempre pronto alla battuta e senza peli sulla lingua, riesce per questo a farsi sempre amare da tutti, perché tutti hanno sempre saputo cogliere il suo grande amore per la magia che, da un certo punto in poi, è diventata tutta la sua vita. Fin da giovane ha amato lo spettacolo e il teatro, ma il lavoro e la famiglia hanno sempre frenato questa passione, che restava latente e si esplicitava in quei giochetti che hanno poi caratterizzato la sua attività professionale: far sparire una monetina, apparire un fazzoletto o una sigaretta, ma non sul palco o in uno spettacolo, bensì nella vita quotidiana, sull'autobus o sul lavoro, quando meno te lo aspetti e allora la sorpresa è più grande. In questo senso OTTORINO BAI è sempre stato un grande dilettante, nel senso che provava grande diletto a fare queste cose, ed era felice di strappare un sorriso, rendere felice qualcun altro con queste piccole cose, ed è per questo che ai teatri o ai cab ha sempre preferito i ricoveri per gli anziani o per i disabili, facendo propria, con grande umiltà, la lezione di Don Bosco.

Ora che la salute non è più perfetta e la necessità di sottrarsi allo stress delle responsabilità lo costringono ad appendere il cilindro al chiodo continua, oltre che a dare ovviamente tutta la sua disponibilità alla gestione del "suo" CLAM (che considera più di una semplice associazione, ma una grande

IL PERSONAGGIO

famiglia, con tutti gli inconvenienti che ne derivano) a contribuire al dibattito sulla magia e al suo sviluppo, partecipando alle iniziative di altri circoli, in particolare del CMI (del quale ha sempre fatto parte, senza alcuna logica di contrapposizione) e della FISM.

Ma che cosa ricordare di una carriera ufficiale di un quarto di secolo, una vita di fatiche e di gioia, di un'avventura iniziata con il CLAM nel febbraio del '72, con l'incontro con il suo maestro PIERINO POZZI? Innanzitutto il suo impegno a non far dimenticare questo grande maestro di tutti, un vero pioniere della magia, una magia artigianale, non tecnologica, maestro in questo anche di vita, e in ciò preciso riferimento per OTTORINO che non ha mai lesionato il suo impegno a insegnare tutto quello che sapeva: un ricordo quindi attraverso la pratica, oltre che con l'istituzione del Premio KARTON. E più che suoi ama ricordare i successi dei suoi "ragazzi", come la memorabile edizione della FISM di Losanna, dove PAVIATO vinse il primo premio per la micromagia e ALBÉ che fu terzo nelle grandi illusioni. E poi gli altri giovani che ha visto crescere come JORDAN, PECAR, RAUL, EROS e BRASCA, e naturalmente VANNI BOSSI, suo successore alla carica di presidente del CLAM. Tralascia allora tutte le targhe e i diplomi che tappezzano il suo studio ed estrae dal cassetto le foto e le lettere di MARIO, un disabile di Busto Arsizio che lo ringrazia per gli spettacoli che era solito fare con un altro grande amico scomparso, FRANCO VANZINI, e ancora le lettere di ringraziamento dell'Istituto dei Tumori e degli enti di assistenza a minori o malati, l'impegno verso i quali gli valse l'Ambrogio d'Oro del Comune di Milano.

L'INTERVISTA

D. 1) Dopo tanti anni che ti interessi di prestigiazione il tuo rapporto con essa è sempre lo stesso o, se è cambiato, come e perché. E cosa rimproveri a te stesso ed alla prestigiazione di ieri e di oggi?

R.1) Il mio rapporto con la prestigiazione non è cambiato, non è cambiato lo spirito con cui mi sono accostato e l'ho praticata. Non credo di aver nulla da rimproverarmi, proprio perché credo di essere stato coerente, anche se forse troppo, mentre la magia accettava tutti i compromessi e la mentalità di un mondo sempre più spinto verso la spettacolarizzazione e il guadagno.

D.2) Quali sono i pregi ed i difetti dei circoli magici e quali dovrebbero essere gli obbiettivi che dovrebbero raggiungere, e come è cambiata, nel tempo la figura e l'atteggiamento del socio?

R.2) Il difetto principale di quasi tutti i circoli magici è sempre stato il localismo, che trasformava la realtà contingente delle distanze spaziali in distanze mentali, da cui il considerarsi il vero e unico circolo magico, il migliore, insomma, e di fare il proprio gioco anche se poi era indispensabile un legame costante con tutti gli altri. Di fatto, ci si trovava perennemente in una

Il manifesto del 1974 che annuncia uno dei tanti spettacoli che, con il nome di MISTERIUS, BAI ha organizzato e presentato sempre per strappare un sorriso a coloro che ne avevano bisogno.

IL PERSONAGGIO

Nella sua lunga carriera BAI ha avuto occasione di conoscere molti dei grandi personaggi della magia e di lavorare con loro e per loro, nella foto, durante una sua esibizione di close-up al tavolo di (da sin. a destra) RAIMONDI, TURRINI, SILVAN, DANTE, COLOMBINI e MARINO.

condizione di rivalità anche se si era amici con gli altri maghi. Per conto mio ho sempre cercato di essere molto ecumenico, di meditare e soprassedere sulle rivalità anche perché ho sempre lottato per mantenere la magia nell'ambito dello svago e della cultura e non in quello economico. La prestidigitazione è sempre stata una professione, ma spesso era un'attività secondaria, in ogni caso fatta per passione. Oggi i giovani si accostano alla magia come a una professione e questo condiziona anche le loro esibizioni: il successo coincide con la televisione, dove si richiedono effetti spettacolari, il ricorso a effetti speciali, a strumentazioni tecnologiche, che si possono anche guastare. Le stesse riprese televisive condizionano l'esecuzione, che è per le telecamere e non più per il pubblico.

D.3) Le case magiche sono sempre più numerose, dalle grandi aziende al piccolo costruttore, all'appassionato che inventando, o credendo di farlo, costruisce qualche effetto con l'intento di venderli. Quali sono le cause di questo proliferare, pregi e difetti, responsabilità nei rapporti con i clienti, i circoli, il mondo della prestigiazione in generale?

R.3)Le fiere magiche sono indubbiamente importanti per la conoscenza dei prodotti, per l'aggiornamento di chi pratica la prestidigitazione, per la circolazione delle idee, anche se il fine puramente economico di queste attività può finire con il mettere in crisi questa impostazione. Una fiera magica non ha la stessa capacità di un convegno di far incontrare le persone, di stringere rapporti anche di amicizia, credo quindi che questi ultimi sopravvivranno. Altrimenti sarà un segnale molto negativo. La compatibilità tra presidente di un circolo e titolare di una casa magica dovrebbe essere possibile, anche se l'equilibrio è molto precario: dipende come sempre dalla persona. Anch'io ho sempre avuto qualche mazzo di carte o piccolo gioco da vendere, ma come servizio ai soci che non avevano la possibilità di andare ai grandi appuntamenti come Bologna, ma non mi sarei mai sognato di aprire una casa magica.

D.4) Tutti gli statuti dei vari circoli hanno un codice che si rifà ai sensi della moralità della correttezza dell'amicizia etc... In realtà assistiamo ai fenomeni diametralmente opposti: invidie tra un'esecutore e l'altro, immodestia usata a bandiera, numeri ed effetti, video e libri copiati e rivenduti. Cause e, se possibile, correttivi.

R.4) Invidie e immodestia sono caratteri generali presenti nella nostra società, è quindi inevitabile che questi meccanismi si riproducano anche all'interno dei circoli magici, soprattutto perché, come ho già detto, si è perso di vista il fine della magia come puro divertimento.

D.5) Secondo i testi classici la prestigiazione viene divisa nelle seguenti branche: manipolazione, magia generale, grandi illusioni, close-up, cartomagia, mentalismo, magia comica. Secondo te questa suddivisione, che ha portato molti ad essere degli specialisti di settore, senza avere valide cognizioni degli altri, è ancora valida ed utilizzabile, soprattutto nei concorsi?

R.5) Viviamo in un'epoca di superspecializzazione, e quindi è naturale che ognuno scelga la sua specialità, ricordiamo però che un cardiologo o un oculista devono conoscere comunque tutta la medicina, e quindi anche un prestigiatore dovrebbe conoscere tutte le discipline, a partire da quelle di base, come la manipolazione o il close-up, che sono proprio per questo quelle che io preferisco: per far bene le altre specialità devi saper far bene quelle, non basta comprarsi qualche costoso macchinario.

D.6) Quali sono stati i personaggi del mondo della prestigiazione e non che hanno maggiormente influito sulla tua formazione artistica ed umana ed a cui ti sei maggiormente ispirato?

R.6) Non smetterò mai di ricordare PIERINO POZZI, e poi l'amico VITO MAGGI, in arte MAXIM, che mi ha introdotto nella magia, e i grandi maestri SLYDINI, PATRICK PAGE, DAI VERNON, GOSHMAN, FRANK GARCIA, FRED KAPS.

D.7) Quali sono stati, per te, i libri più importanti nella tua formazione e quali ritieni fondamentali per coloro che si accostano oggi a questi argomenti?

R.7) I primi libri che ho avuto tra le mani sono molto semplici e ingenui ma mi sono stati utili per avviarmi alla magia, e poi sono dei pezzi di antiquariato. Il gabinetto magico del CAVALIERE BARTOLOMEO BOSCO ovvero "L'arte del prestigiatore del 1871" e "Giuochi onesti per la gioventù" ovvero "Il saputello in conversazione" che è addirittura del 1838. Se vogliamo passare ai testi più seri non posso citare che i testi di CARLO ROSSETTI Magia delle carte e "Il trucco c'è ma non si vede" che erano gli unici in circolazione. Per chi volesse avviarsi alla prestigiazione oggi consiglierei le "Lezioni di arte magica" di LAMBERTO DESIDERI e VINICIO RAIMONDI.

D.8) Il dilettante puro è ormai scomparso, gli ultimi esemplari dovrebbero essere difesi dal WWF, oggi sono tutti o quasi "professionisti" le principali caratteristiche di colui che si esibisce a questo titolo di fronte ad un pubblico pagante a qualsiasi titolo.
Quale gli studi, gli aggiornamenti e comunque le cause e gli eventuali correttivi a questo fenomeno?

R.8) La parola professionista non comporta più, come una volta, l'identificazione tra una condizione specifica e l'effettiva capacità. Professionista è chi lo esercita di mestiere, ma un dilettante è, a volte, molto più bravo. I modesti si accontentano di essere dilettanti, gli altri, la maggioranza, vogliono essere professionisti per guadagno e promozione sociale, abbandonato il loro lavoro stabile devono fare di tutto per sopravvivere, si fanno concorrenza, si copiano i numeri.
Ho già detto prima che la televisione ha grandi responsabilità e il prestigiatore ha la sua parte. Da un lato la pura capacità tecnica non basta, non basta saper ripetere mille volte un numero, bisogna saper anche cosa fare se qualcuno va storto, non basta imparare delle battute a memoria, è necessario saper improvvisare una risposta, dialogare con il pubblico. Il pubblico, poi, vuole ciò che vede alla televisione e questo pretende dal mago, che si adatta. Nel grande proliferare di prestigiatori, poi, non saranno mica tutti bravi e geniali, come per gli attori, i calciatori, i medici, e così via. La mancanza di fantasia, e torniamo ancora al ruolo delle televisione, è un carattere generale della nostra società: sarebbe illudersi che noi siamo meglio degli altri.

D.9) Qual'è la domanda che non ti ho fatto e alla quale, invece, avresti voluto rispondere?

R.9) La prima domanda che non mi hai fatto è se sono davvero pessimista come può apparire dalle mie risposte, e la risposta è no, perché

UNA LEZIONE DI MAGIA

credo nella magia e per questo mi sono battuto tutta la mia carriera; la seconda è se rifarei questa scelta e rispondo ovviamente di sì.

Ancora al TROFEO ARSENIO, FRANCO SILVI, consegna a BAI un trofeo ad honorem per le sue molteplici attività a favore della prestigiazione.

LA SUA MAGIA

UN SACCO DI COSE
OTTORINO BAI

Mi si chiedeva di spiegare un gioco, possibilmente di mia invenzione, e sinceramente credo che sia stato già inventato tutto, almeno ai livelli che prediligo, cioé della manipolazione e del gioco inteso come contributo al fare divertire il pubblico con cose semplici; credo di aver soltanto modificato dei giochi esistenti, di aver reinterpretato il patrimonio classico dei maghi ambulanti, delle fiere di paese, che si rivolgono ad un pubblico al tempo smaliziato ed ingenuo, che richiede per questo un'esecuzione impeccabile, ma anche la capacità, se necessario, di inventare al momento, di modificare, di "saperla raccontare". Il gioco che voglio raccontare è allora apparentemente semplice, ma non per questo facile.

TITOLO: Un sacco di cose.

MATERIALE
- **Un sacco di tela** (possibilmente con dei legacci per poterlo chiudere).
- **Cinque sacchetti più piccoli identici tra di loro** (che possano essere contenuti all'interno di quello più grande, ugualmente con dei legacci).

PRESENTAZIONE
Un luogo relativamente affollato, come una festa, una sala da pranzo oppure un teatro.

ESECUZIONE
A cinque spettatori scelti tra il pubblico, anche volontari - comunque posizionati a una certa distanza tra loro - si consegna a ognuno un sacchetto piccolo, chiedendo di riporvi un oggetto personale - che non sia ovviamente palesemente indossato, meglio se conservato in una borsa, o in tasca - e quindi di chiudere con i legacci il sacchetto stesso. La richiesta sarà di farlo senza farsi scorgere da alcuno; si potrà a questo scopo anche uscire dalla sala.
I sacchetti contenenti gli oggetti verranno poi messi nel sacco grande, che verrà chiuso e riconsegnato all'esecutore.
Una volta aperto il sacco grande verranno aperti uno per uno i cinque sacchetti e alla vista dell'oggetto il relativo proprietario verrà immediatamente riconosciuto, cercando possibilmente di improvvisare una ipotetica quanto assurda motivazione del riconoscimento.

SPIEGAZIONE
Ciascuno dei sacchetti più piccoli dovrà contenere al suo interno una fodera di diverso colore, per meglio poterli distinguere e memorizzare si consigliano colori primari, più facili da ricordare come il bianco, rosso, verde, azzurro, nero, ecc. L'importante è ricordare l'ordine dell'assegnazione per identificare i possessori dei differenti colori. Trattandosi di una fodera interna i prescelti, impegnati nella scelta di un oggetto ritenuto irriconoscibile non vi presteranno alcuna attenzione, ed essendo lontani tra di loro non si porrà nemmeno il problema di un confronto. Sarà facile, una volta aperto il sacchetto, sulla base del colore, assegnare l'oggetto al legittimo proprietario.
L'abilità dell'esecutore sarà, oltre alla esecuzione manuale perfetta della sequenza, nella scelta dei soggetti e nella capacità di non lasciare zone morte nell'esecuzione del gioco, e soprattutto nel ricordare la sequenza dei colori di riferimento e nell'elaborare la tecnica di memorizzazione della distribuzione.

TROFEO SAN MARTINO 1998

Tommy Wonder, in guest-star della EDIZIONE 1998 del Trofeo di S. Martino di Castrozza, oltre ai previsti work-shop ed alla partecipazione ai galà di close-up e da scena, è stato il protagonista di un lungo ed interessante Talk-show; che sarà inserito nella versione video di questa manifestazione; ancora una novità che la vede all'avanguardia. Nella foto da sinistra a destra: TONY BINARELLI, VANNI BOSSI, TOMMY WONDER, CRISTINA CODA, CLAUDIO PIZZUTI, VINICIO RAIMONDI, i protagonisti del Talk-show. In questa occasione Wonder ha risposto anche a molte delle domande rivoltegli dai congressisti presenti. La cronaca dettagliata della manifestazione di S. Martino verrà pubblicata in un numero speciale di QUI MAGIA di prossima pubblicazione.

THE BOOKS OF WONDER

È il titolo dell'opera - di cui riproduciamo la copertina - in due volumi, per un complessivo di oltre 750 pagine, che TOMMY WONDER ha scritto assieme a STEPHEN MINCH ed edito, negli Stati Uniti dalla HERMETIC PRESS.

Nei due volumi WONDER non solo illustra, con dovizia di particolari e quello pubblicato ne è un esempio, i suoi effetti da close-up, cartomagia e scena, ma entra in una analisi dettagliata e profonda dello spettacolo di prestigiazione e dei suoi esecutori. Probabilmente l'opera di WONDER è la più moderna analisi tecnica e psicologica della prestigiazione.

Nelle sue lezioni di SAN MARTINO DI CASTROZZA ha trattato proprio gli argomenti della sua opera.

LE MONETE BALLERINE CON INTERLUDIO

T. WONDER

Ho usato questo numero con le monete professionalmente per alcuni anni e posso assicurare che è un trattenimento magico di effetto sicuro. Qui non avanzo alcuna pretesa di metodi o giochi di abilità. Non ve ne sono. Piuttosto, io penso che sia importante la padronanza dei gesti e la psicologia, ed è su questo che è stata posta molta enfasi nella discussione che segue. In questo numero io sono riuscito ad eliminare qualsiasi conteggio superfluo delle monete, ed ho trovato le ragioni logiche per lanciare le monete da una mano all'altra. Inoltre, la copertura psicologica è usata per alcuni punti deboli che sono presenti nella normale procedura del viaggio delle monete.

DESCRIZIONE

Il numero comporta quattro fasi. Nella prima l'esecutore versa tre monete d'argento e una di rame da una piccola scatola di metallo. Quindi fa sì che le monete d'argento si spostino magicamente una per una da una mano per andare a raggiungere la moneta di rame nell'altra.

Nella seconda fase, la moneta di rame è posta all'interno della piccola scatola di metallo, e la si fa penetrare attraverso la scatola e la mano dell'esecutore.

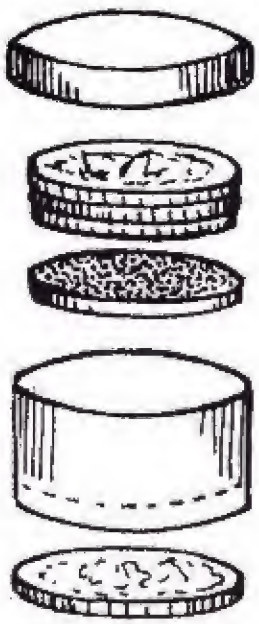
La terza fase mostra un comportamento capriccioso delle monete. L'esecutore prende tutte e quattro le monete in una mano ed annuncia che farà volare la moneta di rame. Ma invece, una delle monete d'argento compare nell'altra mano. Tenta di nuovo, ma la moneta di rame continua a rimanere ferma mentre un'altra moneta d'argento viaggia al suo posto. Un terzo tentativo ha gli stessi risultati, lasciando l'esecutore con la moneta di rame in una mano mentre le tre monete d'argento sono magicamente arrivate nell'altra.

Nella quarta fase, le tre monete d'argento improvvisamente ed inaspettatamente tornano indietro nella mano che tiene la moneta di rame.

MATERIALE

- Una scatola di monete BOSTON. Cioé una scatola OKITO con una rientranza poco profonda nella parte inferiore in grado di accogliere una moneta. Questa scatola dovrebbe avere una profondità sufficiente per contenere quattro monete.
- Quattro monete di rame che possono essere contenute nella scatola delle monete. Dovrebbero essere larghe e pesanti. Secondo la moneta degli Stati Uniti questo significa mezzo dollaro o, meglio ancora, dollari d'argento.
- Una moneta di rame della stessa grandezza. Questa non dovrebbe essere lucida e brillante. La migliore moneta da usare è quella che ha un disegno distintamente contrastante con le monete d'argento. Poiché in condizioni di illuminazione meno che ottimali, può essere più difficile distinguere le monete di rame da quelle d'argento, la finitura opaca e scura e il disegno strano della moneta di rame aiutano a distinguerla dalle altre. Dovreste fare il possibile per accentuare le differenze tra la moneta di rame e quelle d'argento, perché se non possono essere facilmente distinte dagli spettatori, l'impatto dell'effetto sarà fortemente ridotto. La moneta che io uso ha una civetta su un lato, che io commento presto nel numero per fuorviare l'attenzione. Una moneta contenente la figura di un uccello non è difficile da trovare e si presta ad una logica di presentazione per alcune parti del numero.

1



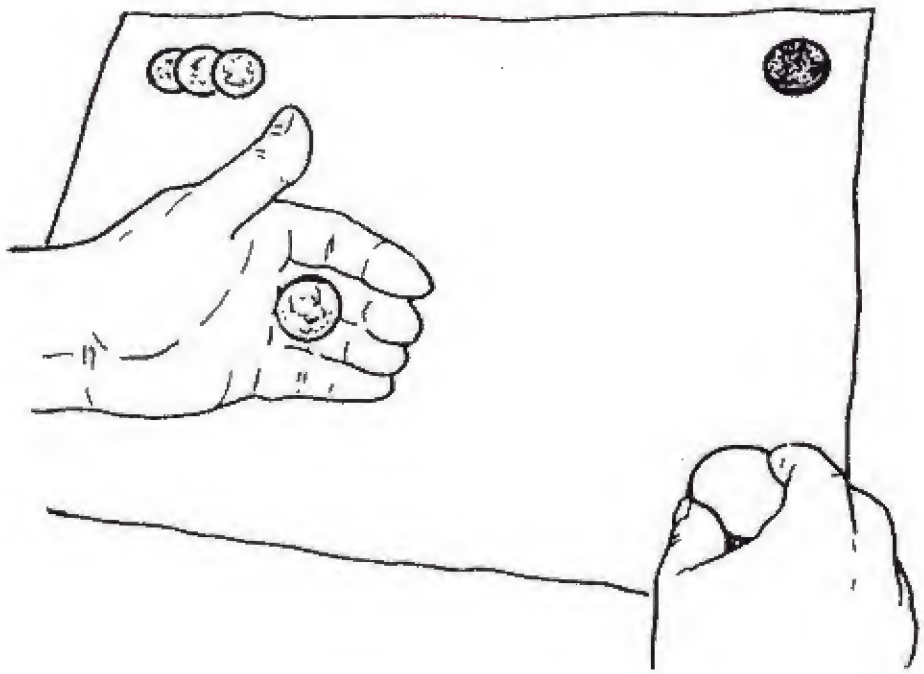
CLOSE-UP

Nota
Per predisporre questi articoli per il numero, collocare la moneta di rame nella scatola, quindi sopra di essa tre delle monete d'argento. Inserire la quarta moneta d'argento nella rientranza sotto la scatola e posizionare il coperchio (Figura 1).

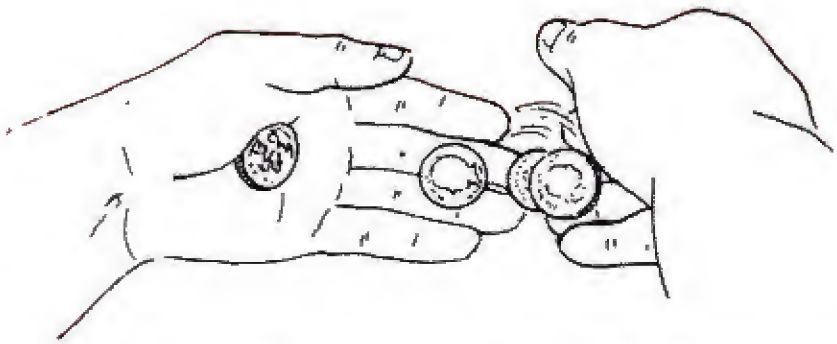
ESECUZIONE

FASE UNO: PALLOTTOLE D'ARGENTO
Per iniziare il numero, tenete la scatola nella mano sinistra, posizionata sopra le falangi interne delle dita. Quindi, quando la scatola è sollevata dalla mano, la moneta collocata nella rientranza rimane in perfetta posizione per essere afferrata dalle dita. Tuttavia, questa presa non è ancora eseguita. Prima, con la mano destra, togliete il coperchio dalla scatola e mettetelo sul vostro tappetino di close-up vicino all'angolo destro interno. Poi rovesciate il contenuto della scatola (tre monete d'argento ed una di rame) nella mano destra. Chiudete immediatamente le dita della mano destra sulle monete, evitando che gli spettatori vedano la moneta di rame. Volete che si noti solo un po' più tardi per i fini della presentazione.
Ora, con il pollice destro, fate uscire le tre monete d'argento, una per una, dalla mano chiusa, ponendole in fila, sovrapposte, sull'angolo sinistro esterno del vostro tappetino. Mentre vi spostate per sistemare ciascuna moneta, girate la mano destra permettendo che possano essere viste entrambe le facce della moneta. Fatelo in modo naturale, senza richiamare l'attenzione, sia verbalmente che fisicamente, sul fatto che entrambe le facce delle monete sono mostrate. In questo modo fissate la natura ordinaria delle monete senza alcuna sottolineatura inopportuna che possa generare sospetti.
Fermatevi un momento; quindi, facendo le stesse azioni, ponete la moneta di rame nell'angolo destro esterno del tappetino. Un'altra pausa, dando al pubblico la possibilità di percepire le posizioni e la natura delle monete. Sottolineate in particolare alcune caratteristiche distintive della moneta di rame, come: "Guardate, c'è una civetta sulla moneta!". Per quanto strano ciò possa sembrare, le persone sono veramente interessate a una moneta non comune. Approfittate di questo per attirare l'attenzione sulla moneta mentre la vostra mano destra prende il coperchio e lo rimette sulla scatola. Quindi spostate la scatola dalla mano sinistra verso l'angolo interno destro del tappetino (figura 2). Questo lascia la moneta d'argento in più nelle vostre dita sinistre, che la tengono tra il palmo e le dita mentre girate il palmo della mano in basso in posizione rilassata. Grazie all'attenzione che avete creato sulla moneta di rame, queste azioni passano essenzialmente inosservate.
Ora stendete la mano destra ed afferrate la moneta di rame. Con la copertura di questa azione più ampia, sostituite la moneta che stringete nelle dita

2



3



della mano sinistra in una presa classica. Usando il pretesto che volete dare agli spettatori sulla vostra sinistra una buona visione della moneta di rame, rivolgete la mano destra in quella direzione. Mentre la mano destra compie questo movimento, con la mano sinistra raccogliete le tre monete d'argento nell'angolo sinistro esterno del tappetino, facendo spazio perché la mano destra vi deponga la moneta di rame.

Ora avete quattro monete d'argento nella mano sinistra, una nascosta con la presa classica e la moneta di rame è nell'angolo esterno sinistro del tappetino. A questo punto, fate un'osservazione a qualcuno alla vostra destra, girandovi naturalmente in quella posizione mentre parlate. Fate un commento sulla moneta di rame e osservatela.

La vostra prossima intenzione è di prendere la moneta di rame, ma fare questo con la mano destra sarebbe scomodo nella vostra posizione attuale. Quindi lanciate le monete d'argento nella mano destra liberando la sinistra per prendere la moneta di rame. Almeno questa è la percezione delle vostre azioni da parte del pubblico. In realtà eseguite l'effetto detto "dell'attrito" BENZAIS, lanciando le due monete sopra il mucchio nella mano destra mentre la moneta inferiore è trattenuta per attrito con le dita della mano sinistra (Figura 3). Nella mano sinistra avete ora una moneta nascosta sotto le dita chiuse mollemente e l'altra nella presa classica. La prima fase del numero è stata compiuta, in circostanze che forniscono la motivazione naturale per le vostre azioni.

Quando avete afferrato le due monete nella mano destra, immediatamente lanciatele ad una distanza molto breve nell'aria e riprendetele. Ciò è fatto in modo scherzoso e da' agli spettatori alcuni flash d'argento. Ma cosa più importante, fa si che le monete tintinnino. Questo suono serve per coprire qualsiasi rumore di monete che potrebbe fare la mano sinistra quando premete il mezzo dollaro sottratto nella presa classica contro l'altro già presente. Poi muovete la mano sinistra verso la moneta di rame e sbattetela due o tre volte sulla tavola, mostrando entrambi i lati e focalizzando l'attenzione di tutti su questa moneta prima di prenderla. Ciò distoglie i loro pensieri dal lancio delle monete nella mano destra, un'azione che non devono prendere in considerazione. Non sarà mai sottolineato abbastanza che il lancio delle monete deve essere eseguito senza enfasi o intenzione di evidenziare. Il trasferimento delle monete deve essere percepito semplicemente come un espediente per prendere la moneta di rame. Focalizzate la vostra intenzione solamente sulla moneta di rame, non facendo attenzione alle azioni di sottrazione.

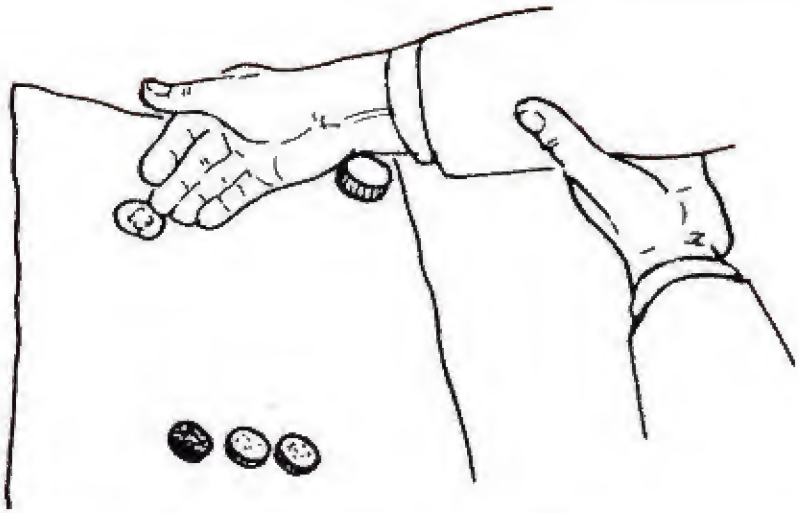
A questo punto del numero, apparentemente tutto quello che è avvenuto è l'introduzione degli accessori. Eppure, avete già due fasi di vantaggio sul pubblico, avendo segretamente ottenuto due monete d'argento nella mano sinistra, mentre ne sottraevate una dalla destra. Grazie alla solida mobilitazione e direzione dell'attenzione, siete in una situazione particolarmente forte, e ciò consente di creare un maggior impatto di quello che sarebbe possibile se si sospettasse che voi state facendo qualcosa di diverso dal mostrare semplicemente le monete.

Ora inizia la parte magica! Avendo preso la moneta di rame con la mano sinistra, serratela nelle dita si trova sulle punta delle dita. Quindi tenete le due mani chiuse davanti a voi, il dorso all'insù. Guardate la vostra mano sinistra e scuotetela, facendo titntinnare le due monete. Girate lentamente gli occhi verso la vostra mano sinistra e liberare una delle monete della presa classica, facendola tintinnare contro la moneta di rame (liberate le singole monete da una presa classica è giustamente ritenuto essere difficile, ma quando vi sono solo due monete, ed in particolare quando sono molto pesanti, liberarle una alla volta è relativamente facile).

Lasciate cadere le monete da entrambe le mani, mentre ne trattenete una d'argento con la presa

CLOSE-UP

4



classica nella mano sinistra. Disseminate le monete con le dita, affinché ciascuno veda che una moneta d'argento ha viaggiato dalla mano destra per raggiungere la moneta di rame nella mano sinistra.

Usando entrambe le mani, afferrate contemporaneamente le loro rispettive monete e di nascosto prendete una delle monete d'argento con la mano destra nella presa classica. Costringete la seconda moneta a passare scuotendo la mano destra mentre evitate che le due monete facciano rumore battendo una contro l'altra. Quindi lasciate cadere la moneta nella mano sinistra e fatela tintinnare contro le altre.

Lasciate ancora cadere le monete da entrambe le mani, mentre trattenete la moneta d'argento nel palmo della mano destra, e disseminatele sul tavolo. Un'altra moneta d'argento ha raggiunto la moneta di rame nella mano sinistra! Il passaggio di questa moneta è particolarmente forte perché è stato ottenuto senza alcuna operazione che non fosse essenziale.

Voi prendete vantaggio dalla sorpresa e dall'impatto che questo secondo trasferimento ha creato nella mente degli spettatori per trasferire la moneta d'argento nascosta nel palmo della mano, di nascosto dalla mano destra alla sinistra. Ciò è eseguito velocemente a modo di un'azione fortuita: immediatamente dopo aver mostrato che la seconda moneta si è trasferita, girate il palmo della mano sinistra verso l'alto e fate un movimento casuale verso le monete sul tavolo. Quindi la mano destra si muove, ancora con il palmo della mano in alto, verso il polso destro e rialzate indietro la manica. È proprio mentre la mano sinistra continua a spostarsi, senza la minima esitazione, lungo l'avambraccio destro verso il gomito destro nel gesto di rialzare un po' la manica.

Quasi contemporaneamente, la mano destra si sposta in avanti e prende dal tavolo la moneta d'argento che rimane. Nel fare questo, fate vedere al pubblico che quella mano è vuota (Figura 4). Questa azione cattura l'attenzione del pubblico, distogliendola dalla mano sinistra.

Qui ogni movimento, dal gesto della mano sinistra verso le monete a quello della mano destra che riprende l'ultima moneta dovrebbe essere fatto casualmente, con regolarità senza guardare le vostre mani. Non deve essere data la minima impressione che state provando che le mani sono vuote.

La mano sinistra rimane ancora vicina al gomito destro. La mano destra con noncuranza lancia la sua moneta nell'aria, la riprende e si chiude. Questo gesto offre un'ampia copertura perché la mano sinistra possa aggiustare la sua moneta nella presa classica, mentre l'avambraccio destro e il gomito servono a nascondere il movimento delle dita sinistre. Appena prima che la mano destra afferri la sua moneta, allontanate la mano sinistra dal gomito. Continuate a spostare la mano sinistra verso sinistra e in basso verso le monete sul tavolo. Prendete le due monete d'argento e quella di rame, e tenetele strette tra le dita della mano sinistra. Girate entrambe le mani, dorso in alto, e preparatevi a fare il passaggio della terza moneta. Scuotete la mano destra ed apritela con il palmo verso il basso, trattenendo la sua moneta d'argento nella presa classica. È più facile con le monete grandi prenderne una nel palmo mentre il gesto appare rilassato.

Immediatamente appena si apre la mano destra, portate l'attenzione sulla mano sinistra, che rila-

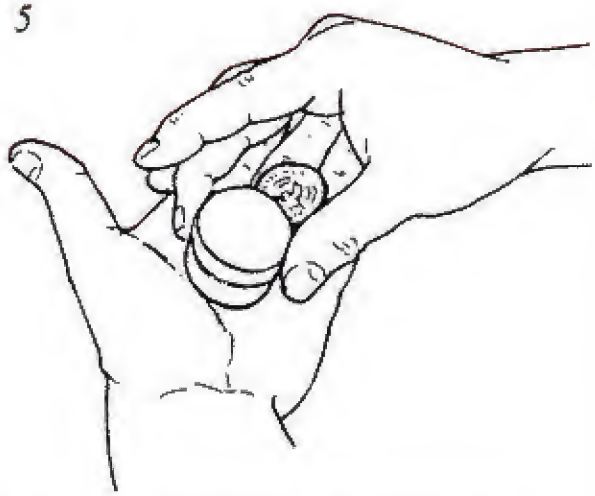
scia la sua moneta nascosta nel palmo, provocando un click. Quindi lasciate cadere tutte e quattro le monete sul tappetino e disponetele all'interno in una fila dritta. Appena arrivate all'ultima moneta della mano sinistra, una moneta d'argento, fermatevi brevemente prima di mostrarle, aggiungendo un momento di suspense al suo arrivo. Ciò concentra l'attenzione sulla mano sinistra, mentre la vostra mano destra afferra, nell'angolo interno destro del tappetino, la scatola delle monete. Mantenete ancora l'attenzione sulla mano sinistra e le sue monete usando la parte posteriore delle dita sinistre per spingere le monete più vicino a voi in avanti, facendola battere con la prossima moneta, che viene quindi spinta in avanti, colpendo la terza moneta, che colpisce quella in avanti per colpire la moneta di rame.

Mentre avviene questa rapida reazione a catena, girate in alto il palmo della mano sinistra e ponetevi la scatola. Facendo questo, portate il palmo destro sulla base delle dita sinistre e deponete di nascosto in esse la moneta nascosta (Figura 5); quindi prendete di nuovo la scatola e mettetela sopra la moneta, che si nasconde nel recesso del fondo della scatola. In una sequenza di azioni continua, quasi simultanea, alzate il coperchio della scatola. Qualsiasi leggero rumore fatto mentre mettete la scatola sopra la moneta è coperto dalla rimozione del coperchio.

Immediatamente spostate a destra la mano destra tenendo il coperchio. In questa azione, girate in alto il palmo della mano mentre tenete il coperchio sulle dita; quindi fate scivolare il coperchio dalle vostre dita e deponetelo sul tappetino. Tutto questo, dall'afferrare la scatola a deporre il coperchio, impiega pochi secondi e dovrebbe essere fatto prima che l'attenzione degli spettatori sia distolta dalle monete sul tavolo.

Mentre alzano gli occhi sulle vostre mani, tenete la scatola vuota nella mano sinistra e la mano destra, palmo in sù, è vuota (Figura 6). Il trasferimento della moneta nascosta nel palmo della mano destra in quella sinistra e sotto la scatola è tutto eseguito mentre l'attenzione è mantenuta sul lato sinistro del tappetino. Le vostre azioni, combinate a commenti adatti, e la direzione del vostro sguardo fisso, attirano l'attenzione dove voi volete. In nessun momento durante questa sequenza dovrete guardare le vostre mani.

5

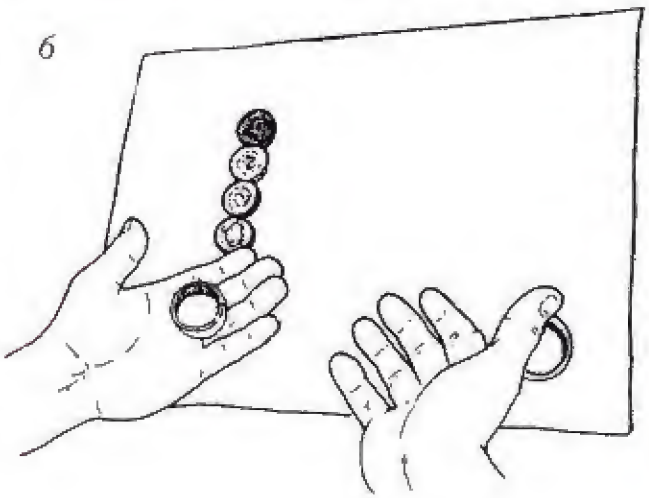


FASE DUE: INTERLUDIO DI RAME

A questo punto avete tre monete d'argento e la moneta di rame situate sul lato sinistro del tappetino, con il coperchio della scatola delle monete molto vicino. Il fondo della scatola è disposta con l'apertura in alto e vuota nelle vostre mano sinistra, con le quattro monete d'argento nascoste sotto di essa. La mano destra è vuota. A questo punto abbandoniamo per breve tempo la manipolazione delle monete ballerine per eseguire un veloce effetto di penetrazione con la moneta di rame.

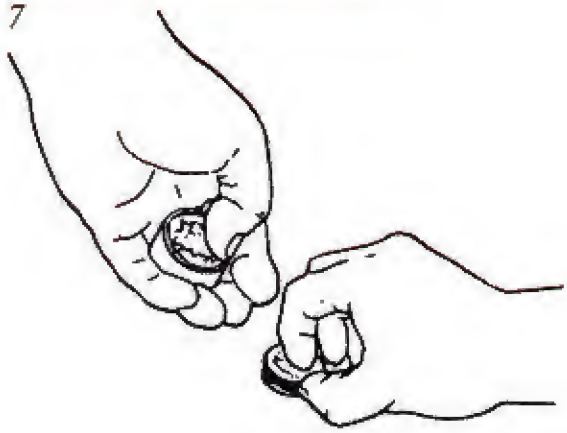
Con la mano destra, afferrate la moneta di rame e deponetela nella scatola. Quindi con la stessa mano, ammucchiate le tre monete d'argento l'una sopra l'altra e mettete il mucchio, con un piccolo colpo, al centro del tappetino. Mentre tutta l'attenzione è posta a questa raccolta delle monete d'argento, rivoltate giù il palmo della mano sini-

6

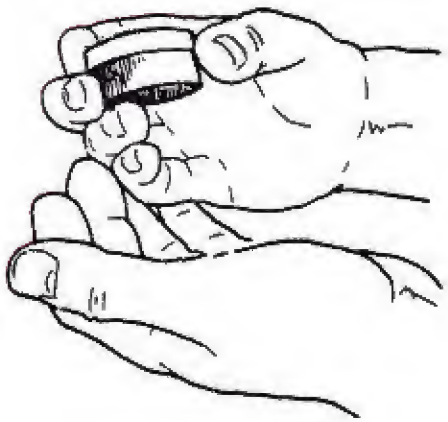


stra, curvando contemporaneamente le dita all'interno fino a quando sono chiuse a metà. Con il pollice sinistro, toccate la moneta d'argento nella rientranza del fondo della scatola (Figura 7).
Non appena la vostra mano destra ha depositato il mucchio di monete al centro del tappetino, afferrate il coperchio e portatelo nella mano sinistra. Contemporaneamente la mano sinistra inizia a girare il palmo in alto mentre estende parzialmente le dita. Durante questa operazione, il pollice sinistro rimane in contatto con le monete nella rientranza del fondo della scatola. Come risultato di queste azioni combinate, avete, di nascosto, rovesciato il fondo della scatola.
Prima che la mano sinistra abbia rovesciato completamente il palmo verso l'alto, mettete il coperchio nella mano destra sulla scatola. Se queste azioni sono ben calcolate, il pubblico non vedrà mai la moneta d'argento nella rientranza del fondo rovesciato della scatola.
Senza pausa, lasciate la scatola che si trovava nelle vostra mano sinistra, tenendo sotto la moneta di rame. Questa moneta è ancora nascosta agli spettatori dalle dita sinistre curvate. Girate in basso il palmo della mano sinistra, per far scivolare la moneta nelle dita curvate che rimangono rilassate. Contemporaneamente, scuotete leggermente la scatola, facendo tintinnare la moneta d'argento nella rientranza della scatola. Il pubblico confonde questo rumore con quello della moneta di rame che crede all'interno della scatola.
Ponete la scatola sul dorso della mano sinistra, che ora dovrebbe essere posizionata direttamente a circa quindici cm. al di sopra del mucchio di monete sul tavolo. Con l'indice destro, date un piccolo colpo alla scatola e contemporaneamente fate scivolare la moneta di rame dalle dita sinistre perché cada sul mucchio di monete, facendo una comparsa drammatica. La moneta di rame sembra essere penetrata non solo attraverso la scatola ma anche attraverso la vostra mano!
Mentre l'attenzione è focalizzata sulla moneta di rame che è caduta, con la mano destra sollevate la scatola dal dorso della vostra mano sinistra, stringendola tra il medio all'esterno e il pollice dal lato interno. Contemporaneamente, fate scivolare la punta dell'anulare molto lentamente al di sotto della scatola (Figura 8). Girate verso l'alto il palmo della mano sinistra sotto quella destra e fate cadere la parte inferiore della scatola nelle dita della mano sinistra, mentre con le dita della mano

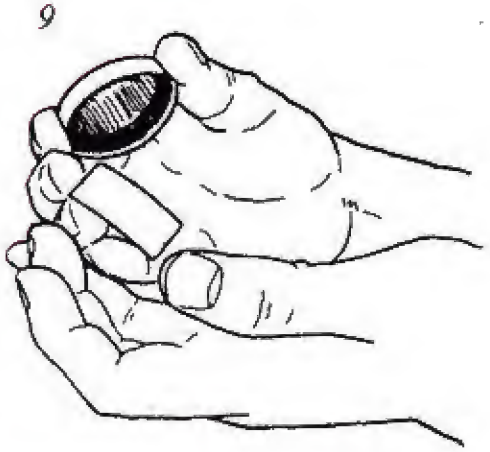
7



8



9

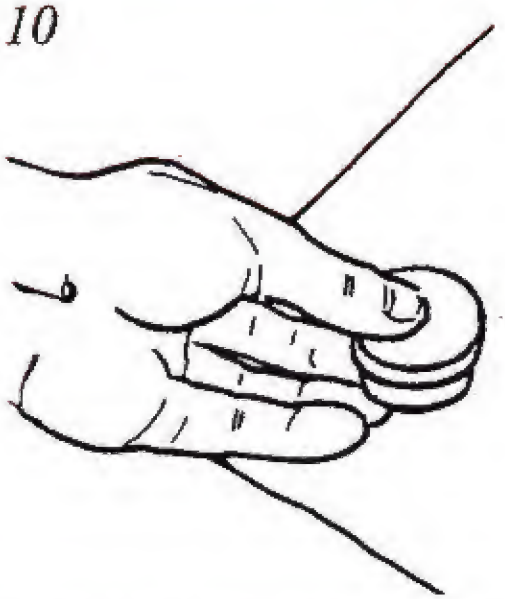


destra tenete il coperchio. Mentre la scatola inizia a cadere, si appoggia sul dito medio (Figura 9) ed aiutata dal peso del fondo, si rivolta con l'apertura in alto. La moneta d'argento nella rientranza rimane al suo posto. La caduta è fatta da una breve distanza, con le mani vicine l'una all'altra in modo che le vostre dita nascondano il rovesciamento agli spettatori, la cui attenzione dovrebbe essere a que-

sto punto sulla moneta di rame. Qualsiasi rumore fatto dalla moneta e dal fondo della scatola, quando si rovesciano, sarà ritenuto provenire dal coperchio tolto dalla scatola. (Questo, naturalmente, è un metodo di rovesciamento standard, sebbene sia generalmente fatto con una caduta più lunga. Io preferisco tenere le mani vicine, per nascondere il rovesciamento).

Mostrate agli spettatori il fondo della scatola vuota, quindi mettete il coperchio sulla scatola e, con la mano sinistra, deponete la scatola, ancora con la moneta nella rientranza, nell'angolo sinistro interno del tappetino. Ciò viene eseguito abbassando il pollice sul coperchio e spingendo in avanti la scatola, lontano dalle dita (Figura 10). A questo punto fare attenzione ad evitare che la moneta nella rientranza faccia rumore, ma questa è una abilità che si acquisisce rapidamente.

10



FASE TRE: ROVESCIO PERVERSO

Per la durata del numero, non è necessaria la moneta d'argento supplementare, che rimane sotto la scatola. Al centro del tappetino sono allineate tre monete d'argento e quella di rame. Le vostre mani sono vuote. Ora eseguite una seconda sequenza di viaggio delle monete con un intreccio divertente. Dichiarate che farete volare la moneta di rame da una mano all'altra. Tuttavia, la moneta di rame rimane ostinatamente al suo posto mentre le monete d'argento passano nella mano opposta, una dopo l'altra.

La comicità deriva dal fatto che sembra che avete perso il controllo sui vostri strumenti, e il divertimento derivato da questo è in proporzione della vostra abilità di agire mostrandovi veramente perplesso dalla perversità delle monete. Questa fase, a proposito, è strettamente correlata ad un effetto di JUAN TAMARIZ (vedere "La materia indomita" nel suo libro "Monedas, Monedas ... [Y Monedas]", 1969 p. 68.

Alla fine della fase due deponete la scatola e la moneta exrta nell'angolo sinistro interno del tappetino. Mentre con la mano sinistra eseguite questa azione, richiamate l'attenzione del pubblico sulla vostra mano destra, allungandola e prendendo le tre monete d'argento dal centro del tappetino. Rivolgetevi immediatamente alla vostra sinistra per dire a uno spettatore che ora farete volare la moneta di rame, che non ha fatto ancora un viaggio magico, per raggiungere le tre monete d'argento. Essendovi girato sulla sinistra, avete ancora una volta creato una ragione naturale per trasferire le monete da una mano all'altra, in modo che la mano destra, che è più adatta in questa posizione, possa afferrare la moneta di rame. Mentre parlate, non prestando attenzione alle vostre mani, lanciate con noncuranze le monete d'argento dalla mano destra alla mano sinistra, ma di nascosto trattenete una moneta nelle dita della mano destra, usando il trucco dell'attrito di Benzais.

Chiudete le dita della mano sinistra attorno alle due monete d'argento e spostate la mano destra verso la moneta di rame al centro del tappetino. Appena la prendete con il pollice e l'indice, stringete la moneta d'argento trattenuta nel palmo della mano, in presa classica. Quando afferrate la moneta di rame tra il pollice e l'indice destro, tenete le altre chiuse ma senza stringerle.

Annunciate che la moneta di rame volerà dalla vostra mano destra per raggiungere le tre monete d'argento nella mano sinistra. Fate una breve pausa per creare un momento di suspense, quindi, con il pollice destro, gettate la moneta in aria e afferatela con la mano sinistra. Questo volo affatto magico della moneta di rame dovrebbe provocare una risata da parte del pubblico. Tuttavia questa parte del numero ha uno scopo più serio: esso rompe la concentrazione degli spettatori, e conseguentemente essi dimenticheranno che la vostra mano destra abbia mai toccato le monete d'argento.

CLOSE-UP

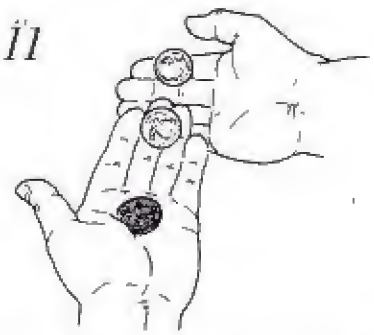
Guardate il pubblico con una espressione di "non è meraviglioso?" sul viso. Quindi con le mani ancora ampiamente separate, annunciate che la moneta di rame tornerà nella vostra mano destra, questa volta in modo invisibile. Scuotete la mano sinistra e fingete di afferrare una invisibile moneta nella mano destra. Quindi girate il palmo della mano in alto ed apritelo, mostrando la moneta d'argento.

Con una espressione di non dissimulata sorpresa, lentamente aprite la mano sinistra e fate cadere la moneta di rame ed una d'argento sul tappetino mentre apertamente trattenete l'altra moneta d'argento tra le dita. Nel frattempo, la mano destra pone la sua moneta d'argento sul tappetino.

Poiché una moneta d'argento rimane ancora sulle dita della mano sinistra, è naturale per voi vuotare la mano destra vuota afferri la moneta di rame per esaminarla. Guardate come te tentaste di scoprire qualche ragione per cui non è volata. Non trovando niente, lasciatela cadere nel palmo della mano sinistra.

La vostra mano destra afferra la moneta d'argento che stava precedentemente nella mano sinistra e apparentemente la riporta lì. Tuttavia, qui fate una manovra di scatto. Quella che uso è molto ingannevole (più di quanto può apparire sulla pagina), ed è quella di JUAN TAMARIZ, dal suo Monedas, Monedas... (Y Monedas) (p. 69). Con la mano destra, prendete la moneta d'argento, posizionandola sull'indice. Portate la mano destra sotto quella sinistra, di modo che l'anulare e il mignolo destri entrino in contatto leggero con il dorso delle dita della mano sinistra (Figura 11).

11



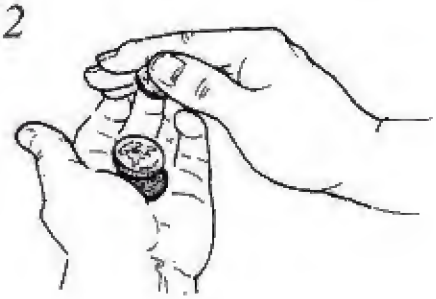
Quindi, senza esitazione, ruotate il palmo della mano destra mentre, apparentemente, fate cadere la sua moneta nella mano sinistra, e con delicatezza strofinate le dita della mano sinistra chiuse. In realtà, voi portate il pollice destro sotto la moneta d'argento, trattenendola nella mano destra (Figura 12) e la moneta d'argento sulla punta delle dita della mano sinistra cade contro la moneta di rame nel palmo della mano sinistra, creando un'illusione uditiva convincente per completare quella visuale.

Allontanate la mano sinistra dalla destra, continuando il movimento cominciato con la mano destra. Quando le mani sono nettamente separate, allungate la mano destra per afferrare la moneta ancora sul tavolo: la moneta d'argento che ha già attraversato in volo. In questa azione usate le dita della mano destra per premere la moneta sottratta, di nascosto, nella presa classica.

Tenete le mani chiuse lontane l'una dall'altra come prima, e scuotete la sinistra. Quindi rilasciate la moneta trattenuta nel palmo della mano destra, facendo in modo che tintinni contro l'altra moneta. Aprite quindi la mano destra, aspettando di vedere una moneta d'argento e quella di rame; ma invece trovate due monete d'argento! Rovesciate il palmo della mano sinistra ed apritela, mostrando la moneta di rame ancora presente lasciando scivolare la rimanente moneta d'argento in avanti sulla punta delle dita.

Ora abbiamo un problema piuttosto difficile da risolvere. Il pubblico a questo punto prevederà il volo dell'ultima moneta d'argento nella vostra mano destra, ed è forte la sua attenzione sulle vostra mani e sulle monete. Eppure, dovete fare in modo che la moneta d'argento attraversi senza essere vista. Per fare questo impiegheremo una mossa diversiva alla maniera di JOHN RAMSAY.

12

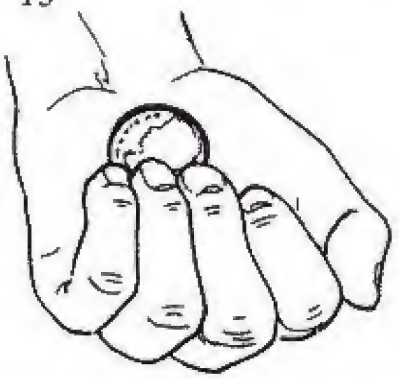


Chiudete la mano destra sulle due monete d'argento. Quindi usando il pollice e l'indice destro, afferrate la moneta di rame dalla mano sinistra e mostratela mentre dite: "Normalmente la moneta di rame realmente vola". Sostituite la moneta nel palmo della mano sinistra, ma mentre fate questo, la vostra mano destra naturalmente nasconde la moneta d'argento della mano sinistra. Questo desta il sospetto che state trattenendo la moneta. Allontanate la mano destra dalla sinistra senza esporre la moneta d'argento della mano sinistra o permettendo che tintinni contro la moneta di rame.

CLOSE-UP

Quando si chiudono le dita sinistre, girate in basso il palmo della mano ed usate la punta della dita per far scivolare la moneta d'argento sul rilievo del palmo e verso il polso, in modo che sia trattenuta dalle estremità delle dita (Figura13, vista da sotto).

13



In altre parola, posizionate la moneta per il trasferimento di "HAN Ping Chien".
Fate tutte le mosse di preparazione del passaggio della moneta di rame, ma poi fingete di notare il sospetto negli occhi del pubblico. Fermatevi ed aprite la mano destra, mostrando le due moneta d'argento. "No, no", dite. "Qui vi sono solo due monete d'argento".
Nel dire queste parole apparentemente ponete sul tavolo le due monete d'argento, liberando la mano destra, in modo che possa muoversi verso la mano sinistra. Mentre fate questo, dite: "È la moneta di rame che doveva volare". Tuttavia, invece di far cadere entrambe le monete della mano destra, eseguite il trasferimento di HAN Ping Chien. Cioé, trattenete una moneta in presa classica nella mano destra mentre lasciate cadere l'altra, e contemporaneamente rilasciate la moneta d'argento della mano sinistra chiusa, per unirla all'altra.
Dopo essersi avvicinata alla mano sinistra, la mano destra prende dal tavolo le due monete d'argento. Ora tenete tutte e tre le monete d'argento! Il trasferimento di HAN Ping Chien è estremamente efficace in questo contesto, essendo eseguito in un momento in cui gli spettatori sono rilassati e divertiti con le vostre azioni sbagliate. Questo, quindi, è il momento preciso in cui dovete eseguire esattamente quello che gli spettatori si aspettavano da voi nei momenti precedenti!
Continuate con le azioni per far passare la moneta dalla mano sinistra in quella destra, quindi aprite la mano destra per scoprire che è arrivata qui la terza moneta d'argento anziché quella di rame. Quella moneta rimane ostinatamente nella mano sinistra.

FASE QUATTRO: REDUX DI BERTRAM

Con le tre monete d'argento nella mano destra e la moneta di rame nella sinistra, ora giurate che questa volta la moneta di rame volerà, non ha altra scelta. Chiudete le mani attorno alle monete, ma la moneta di rame ancora non si sposta. Invece, come sorpresa finale per tutti, le tre monete d'argento volano tutte indietro nella mano sinistra, lasciando vuota la mano destra, mentre tutte e quattro le monete sono nella mano sinistra.
Questa fase finale è una sequenza di chiusura di ROSS BERTRAM al suo numero "Passing the Half-bucks" (Il trucco dei mezzi dollari) da Stars of Magic (1951, p. 134). Io lo eseguo come descritto lì, e dal momento che è un famoso trucco in un libro classico (che immagino sia familiare ad ogni lettore di questo volume), sarebbe inutile e presuntuoso da parte mia descriverlo di nuovo. Se i dettagli non sono freschi nella vostra memoria, prendete dallo scaffale Stars of Magic e offritevi una seduta con qualche materiale straordinario.
Eseguirò spesso una sequenza in più dopo le quattro fasi appena descritte. La mia decisione dipende completamente dal pubblico per il quale lavoro. Questa sequenza ausiliaria è chiamata "Mud in Your Eye" (Fango nell'occhio) che ora descriverò.

CONCORSO: "I NUOVI AUTORI"
EDIZIONE 1997

L'Edizione 1997 del concorso I NUOVI AUTORI si è conclusa. Il Comitato di Redazione sta valutando tutto il materiale pervenuto, già pubblicato su QUI MAGIA, per assegnare i prestigiosi premi previsti per questo anno. I nomi dei due vincitori saranno pubblicati nel prossimo numero.

Ma il concorso continua, PARTECIPA ANCHE TU, alla edizione 1998!

I testi ed i disegni debbono essere inviati alla attenzione del Redattore Capo:
Comm. FERNANDO RICCARDI - Via Pedica, 38 - 00045 Genzano (Roma) - Tel e Fax 06/9370298

ERASCOPE

C. RODD

L'effetto che segue di CHRISTIAN RODD, nella foto è pubblicato dalla rivista francese ARCANE n. 89 del mese di Gennaio 1998, organo ufficiale del circolo francese "L'amicale ROBERT HOUDIN di Lione".
Questa pubblicazione trimestrale, ogni numero prevede 38 pagine di grande formato, è sicuramente una delle riviste internazionali più interessanti per i suoi contenuti tecnici, infatti ben 23 pagine sono dedicate a nuovi effetti o ad articoli teorici sulla prestigiazione. Riporta inoltre la pubblicità delle maggiori case magiche francesi che, spesso, presentano novità al di fuori del mercato tradizionale. Per l'abbonamento gli interessati possono rivolgersi a:

JEAN-YVES PROST
16 Quai de Bondy -
69005 LIONE - FRANCIA
Tel.Fax 0033 4 78286220

Quest' effetto, completamente automatico, è un eccezionale bluff; e per la sua semplicità è divenuto uno dei miei giochi preferiti, malgrado utilizzi dodici carte truccate.
Ma fino ad oggi nessuno spettatore, profano o addetto ai lavori, mi ha chiesto di esaminare le carte, tanta è la forza dell' effetto.

MATERIALE E PREPARAZIONE:

12 carte a doppia faccia ed una tavola zodiacale che potrete fabbricare fotocopiando il disegno della pagina a fianco (pag. 19).
Un piccolo sacchetto di carta ed un pennarello.
Le carte devono essere ordinate, mettendole una sull' altra sul tavolo nel seguente modo (la faccia in alto è indicata in grassetto):

CARTA CANCELLATA/DORSO
SCORPIONE / SAGITTARIO
BILANCIA / SCORPIONE
VERGINE / BILANCIA
LEONE / VERGINE
CANCRO / LEONE
GEMELLI / CANCRO
TORO / GEMELLI
ARIETE / TORO
PESCI / ARIETE
ACQUARIO / PESCI
CAPRICORNO /ACQUARIO

poi mettete il tutto dentro il sacchetto di carta.

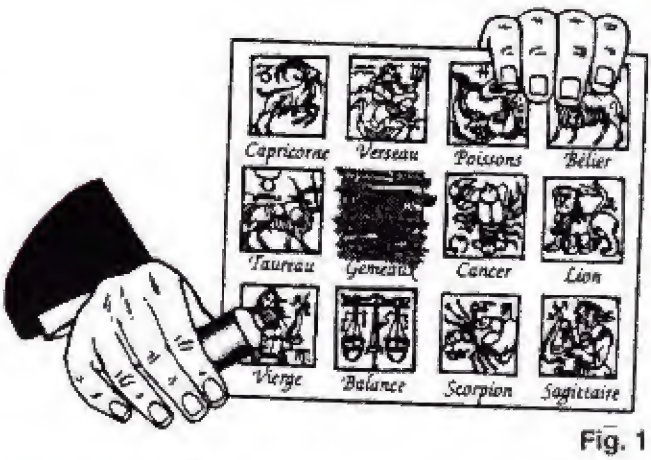


Fig. 1

ESECUZIONE:

Per iniziare consegnate il tabellone ad uno spettatore, chiedendogli di cancellare completamente uno dei 12 segni zodiacali.

MENTALISMO

Nelle spiegazioni che seguono ipotizzeremo che lo spettatore cancelli il segno dei gemelli (Fig.1).

1) A questo punto mostrate il sacchetto di carta. **CARTA CANCELLATA/DORSO** verso di voi, spiegando che contiene dodici carte rappresentanti altrettanti segni zodiacali.

2) Estraete le carte una alla volta, mostrandole di faccia, nel modo più naturale possibile, nello ordine corrispondente a quello della tavola zodiacale e cominciando con **CAPRICORNO/ACQUARIO** (faccia capricorno verso il pubblico) e poggiandola sul tavolo. Seguitate poi con **ACQUARIO/PESCI, PESCI/ARIETE, ARIETE/TORO**, sempre con la faccia indicata in grassetto, verso gli spettatori (Fig. 2).

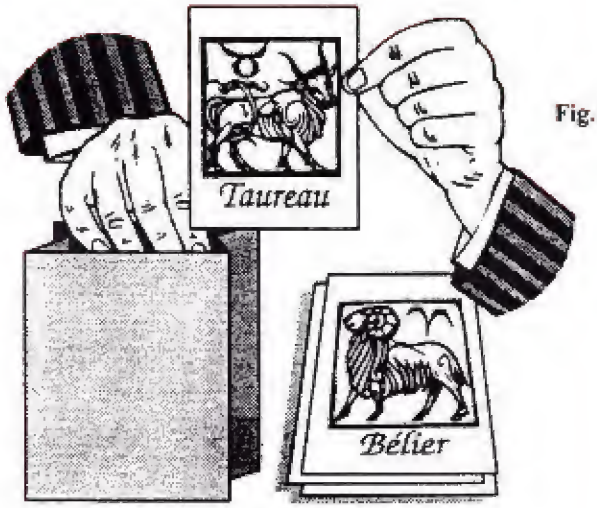


Fig. 2

3) A questo punto siete arrivati al segno scelto dallo spettatore e cancellato dal tabellone; annunciate quindi che state per estrarre la sua carta, mostrandola di dorso, cioè rovesciandola all' interno del sacchetto, e poggiatela sul tavolo dorso in alto (Fig.3).

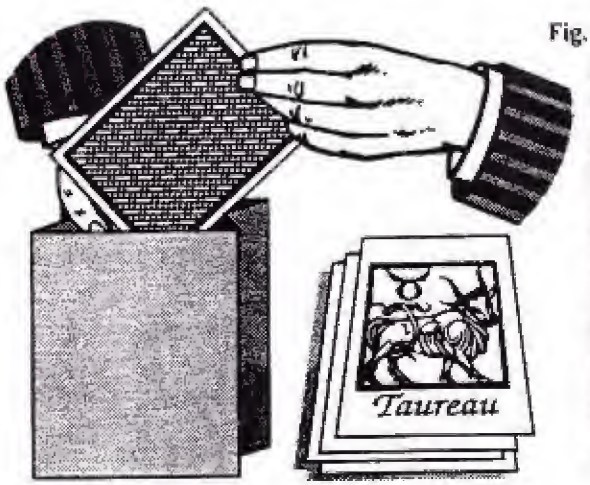


Fig. 3

Conception et réalisation graphique Christian Rodd

4) Proseguite poi ad estrarre una alla volta tutte le altre carte, **MA ROVESCIANDOLE DENTRO AL SACCHETTO ALL' INSAPUTA DEL PUBBLICO,** questa azione avrà per effetto di sopprimere la carta rappresentante il segno scelto.

5) In sostanza, per il pubblico, avete estratto dal sacchetto, (rimasto vuoto) una alla volta 12 differenti carte, dove quella dello spettatore è la unica che è stata mostrata di dorso.

6) Per l'effetto finale rovesciate, faccia in alto la carta di dorso che mostrerà la sua faccia cancellata, proprio come il segno scelto dallo spettatore (Fig.4).

Malgrado la complessità della descrizione questo effetto è veramente a forte impatto e completamente automatico; e può essere utilizzato in qualsiasi tipo di repertorio.
L'effetto è adatto, dipende dalla dimensione delle carte e del tabellone, sia per il close-up che per la scena. Ovviamente anche i segni zodiacali possono essere sostituiti da altre immagini, come foto di personaggi dello spettacolo, dello sport etc... (N.d.r.).

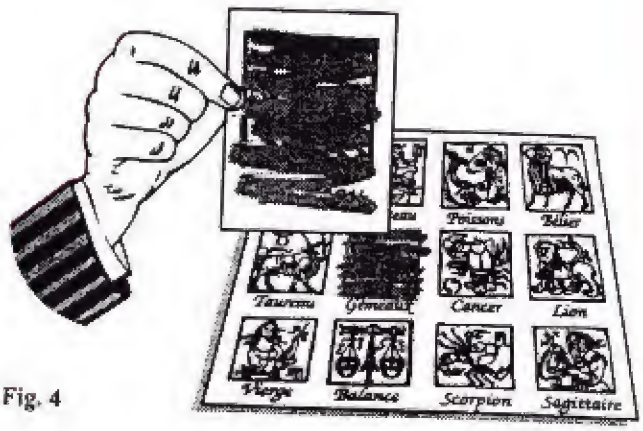


Fig. 4

MENTALISMO

PLIER ICI

Taureau
Gémeaux
Cancer
Lion
Vierge
Balance
Scorpion
Sagittaire

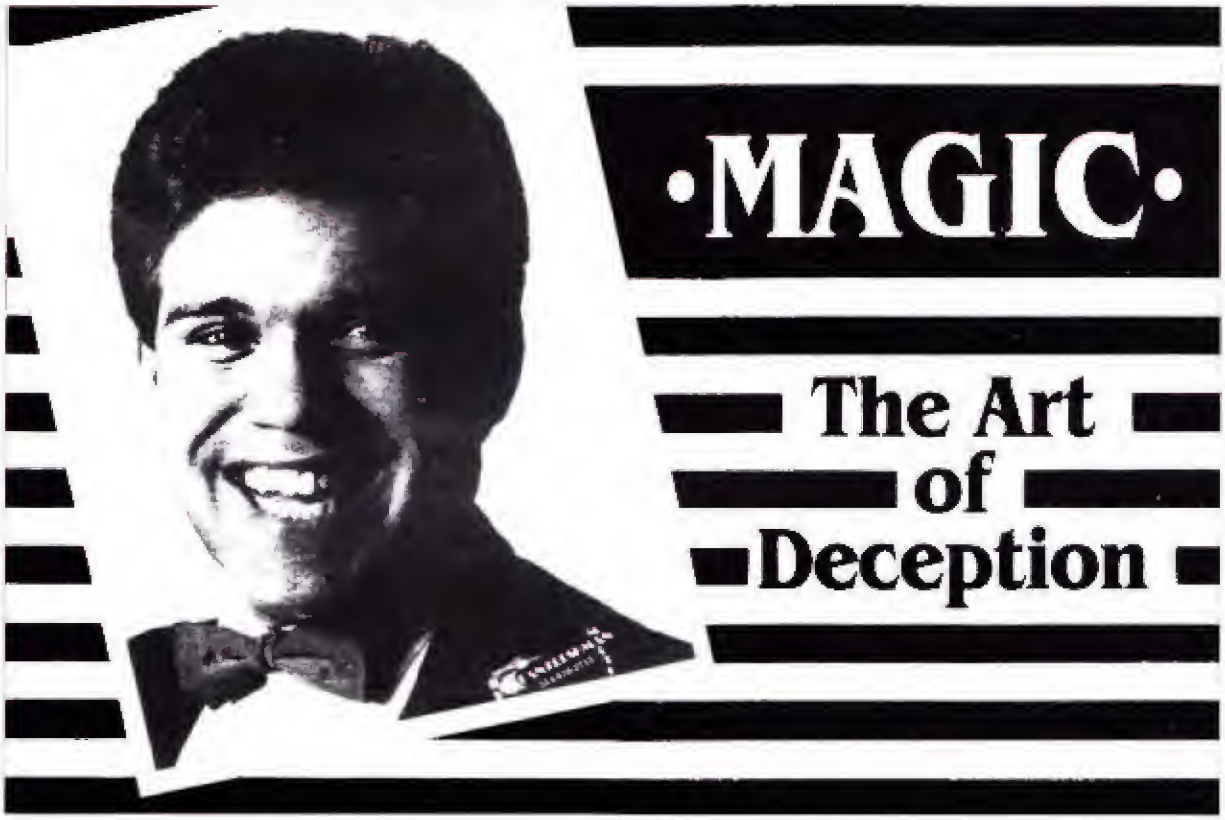
Gémeaux
Cancer
Lion
Vierge
Balance
Scorpion

PLIER ICI

Capricorne
Verseau
Poissons
Bélier
Taureau
Bélier

Verseau
Poissons
Bélier
Taureau

Bélier
Lion
Sagittaire
Poissons
Cancer
Scorpion
Verseau
Gémeaux
Balance
Capricorne
Taureau
Vierge



MAGIC EUROTOUR

16 - 19 MAGGIO 1998

D. FLESHMAN

Questo Artista per la prima volta in tourné europea e segnatamente italiana è nato a Oceanside in California e vive a Chesterfield, e da più di 23 anni opera nel settore della magia da ristorante. La sua specialità è il close-up e la magia umoristica.
Collabora a numerose riviste come GENII, MAGIC etc... Nel 1985 GENII gli ha dedicato la copertina. È anche autore di numerose opere tra le quali ricordiamo: THE VERY BEST, YET!, COINS MIRACLES e ENCOUNTER OF THE CLOSE-UP KIND, ha inoltre prodotto 4 video ed ha partecipato alla realizzazione, assieme a BILL MALONE, MICHAEL CLOSE e JIM SISTI, ad un video sulla magia da ristorante edito dalla STEVENS MAGIC EMPORIUM (volume 44 della serie). Ha partecipato a numerosi spettacoli della televisione giapponese.

La sua magia è attraente, divertente ed inventiva, e nello stesso tempo molto commerciale e pratica. Negli Stati Uniti è ritenuto uno dei migliori professionisti del close-up itinerante ai tavoli del ristorante.

Nel prossimo mese di maggio sarà in tourné in Italia nelle seguenti città :

PALERMO - NAPOLI - ROMA
FIRENZE - BOLOGNA - PADOVA
PESCARA - CUNEO
GENOVA e MILANO

per eventuali ulteriori informazioni telefonare a:

TONY BINARELLI - Tel. 06/8862967
FERNANDO RICCARDI - Tel. 06/9370298

Come è facilmente rilevabile il tour coprirà praticamente tutta l'Italia, consentendo quindi agli appassionati di partecipare a queste importanti lezioni di approffondimento.

ZODIACO 2000

ALLE SOGLIE DEL 3° MILLENNIO

di

TONY BINARELLI

L' esecutore illustrando lo strano connubio tra le carte da gioco ed il tempo mostra un calendario dell' ANNO 2000, composto da 12 cartoncini, ciascuno rappresentante un mese con tutti i giorni che lo compongono ed ad ogni giorno è abbinata una diversa carta da gioco , ed un mazzo di carte da gioco.
Uno spettatore viene invitato a scegliere il suo mese preferito, e l' Artista dimostra come tutto sia scritto nelle stelle perchè solo quel mese e solo quello ha, sul suo dorso, il segno dello ZODIACO.
Lo spettatore indica il suo giorno preferito nel mese prescelto, rileva qual' è la carta della fortuna corrispondente, questa carta viene estratta dal mazzo e solo su questa carta vi è scritta la ESATTA DATA selezionata dallo spettatore.

E' UN EFFETTO STRAORDINARIO
adatto ad ogni tipologia di pubblico e di spettacolo

IMMEDIATAMENTE RIPETIBILE
adatto quindi al close-up ripetitivo,
ma anche allo spettacolo da scena

NESSUNA DIFFICOLTA' D' ESECUZIONE
potrete dedicarvi integralmente alla presentazione,
dettagliatemente illustrata nella routine che accompagna l' effetto.

che cosa riceverete:
IL CALENDARIO DELL' ANNO 2000
(opportunamente plastificato per una lunga durata nel tempo)

IL MAZZO DI CARTE BICYCLE
(formato poker a dorso rosso)
LA DETTAGLIATISSIMA ROUTINE
(con tutti gli accessori per poter ripetere l' effetto per tutto il SECONDO MILLENNIO)

distribuito in esclusiva da:

LA PORTA MAGICA
Via Dessiè 2 – 00199 ROMA
Tel e fax. 06 – 8601702

OCCHIO alla PENNA

OCCHIO alla PENNA

di

TONY BINARELLI

EFFETTO: Dopo averlo mescolato l' Artista consegna il mazzo allo spettatore, pregandolo di effettuare, a sua discrezione, alcune alzate complete e poi di iniziare la distribuzione delle carte, una ad una sul tavolo, faccia in alto, invitandolo a fermarsi a suo piacimento.
Prima che lo spettatore inizi queste operazioni, l' artista poggia sul tavolo il suo biglietto da visita, sul cui retro è scritta la sua predizione.
Lo spettatore inizia la distribuzione, si ferma a suo piacimento, l' esecutore richiama l' attenzione sulla carta così scelta, consegna la penna allo spettatore invitandolo a firmare la predizione che è sul tavolo e ripreso il mazzo lascia sul tavolo solo: la predizione, la penna e la carta scelta.
Solo a questo punto afferma: *" la mia predizione sarà perfetta, indicherà esattamente la sua carta, controlli..! "* Lo spettatore legge la predizione ma questa recita: *" OCCHIO alla PENNA ! "* Alla delusa sorpresa dello spettatore l' Artista replica:

"...Lei con la penna è abituato a scrivere, questa volta la legga ! ",

lo spettatore guarda la penna e su questo trova inciso, a **LETTERE D' ORO** esattamente il nome della carta scelta !

ORIGINALE e FACILE DA ESEGUIRE
potrete dedicarvi integralmente alla presentazione
IMMEDIATAMENTE RIPETIBILE
adatto quindi al close-up itinerante
LA CARTA PUO' ESSERE OGNI VOLTA DIVERSA
LA CONFEZIONE COMPRENDE TUTTO IL NECESSARIO
PER ESEGUIRE L' EFFETTO
meno i vostri biglietti da visita

******

direttamente a casa vostra da
LA PORTA MAGICA
Via Dessiè 2 – 00199 ROMA
Tel/Fax 06 8601702

IL TELEFONO

IL TELEFONO.....LA TUA MAGIA !

TONY BINARELLI

Non vi è dubbio che il telefono, portatile sopratutto, oggi rappresenti uno degli elementi e degli status simbol della nostra era, ecco perché l' effetto che segue è up to date e rappresenta un elemento di sicuro successo in uno spettacolo di close up, oltre tutto la semplicità di esecuzione, la immediata ripetitività ne fanno un piccolo e divertente miracolo sempre pronto ed adatto alle più svariate occasioni.

EFFETTO: Un mazzo di carte, regolarmente mescolato ed esaminato, viene consegnato ad uno spettatore, insieme ad un telefonino, che in realtà è un accendino, mentre sul tavolo resta l' astuccio delle carte da gioco ed porta–carte di credito in pelle.

Lo spettatore, come da istruzioni, inizia a distribuire, faccia in alto le carte, e, a sua scelta può accendere l' accendino in un qualunque momento della distribuzione; all' apparizione della fiamma, la distribuzione viene interrotta e la carta su cui si è arrestata sarà quella oggetto dell' esperimento.

Messo da parte il mazzo di carte, l' Artista prende dal portacarte, che è sempre rimasto sul tavolo una unica scheda telefonica in plastica, gira l' astuccio del mazzo sul cui fronte è riprodotta l' immagine di un telefono portatile, inserisce la scheda nell' astuccio e telefona alla carta....scelta !!!

Riaperto l' astuccio dopo qualche istante, sulla scheda è apparsa l' immagine in miniatura della carta scelta. !

ORIGINALE e FACILE DA ESEGUIRE

potrete dedicarvi integralmente alla presentazione

IMMEDIATAMENTE RIPETIBILE

adatto al close–up itinerante

LA CARTA PUO' ESSERE OGNI VOLTA DIVERSA

LA CONFEZIONE CONTIENE TUTTO IL NECESSARIO PER ESEGUIRE L' EFFETTO

*****

direttamente a casa vostra da

LA PORTA MAGICA

Via Dessiè 2 – 00199 ROMA

Tel/Fax 06 8601702

RISING CARD PIN

RISING CARD PIN

di MIKE SHELLEY

Routine di Tony Binarelli

Uno dei momenti "difficili", dello spettacolo di prestigiazione è sicuramente l' approccio con il pubblico ed il primo effetto; che deve corrispondere a quelle caratteristiche di efficacia e brevità necessarie ad attrarre l' attenzione e lo interesse dello spettatore.

Altro aspetto "difficile", sopratutto nel close up itinerante ai tavoli, è la conferma della propria identità di Artista intrattenitore, e la immediata identificazione del pubblico di questo vostro essere.

Il presente effetto ideato dall' americano MIKE SHELLEY risponde, risolvendole, ad entrambe queste esigenze, per le sue seguenti caratteristiche:

a) L'OGGETTO USATO: una spilla da bavero della giacca, ma può essere utilizzata anche come ferma cravatte; che rappresenta un ventaglio di carte da gioco che, nell' immaginario collettivo sono uno dei simboli della prestigiazione.

b) RAPIDITA' DI ESECUZIONE: L' effetto completo non dura più di un minuto.

c) EFFICACIA E SEMPLICITA' DI ESECUZIONE: al forte impatto corrisponde una assoluta semplicità operativa, che consente all' esecutore di dedicarsi integralmente alla nascita del rapporto con il pubblico.

EFFETTO: L' Artista avvicinandosi al tavolo, indica il suo distintivo che rappresentandone il simbolo, conferma la sua appartenenza al mondo dei prestigiatori.

Contemporaneamente sventaglia un mazzo di carte ed invita uno spettatore a sceglierne una ed a trattenerla. Invita poi quest' ultimo ad osservare se la carta scelta è tra quelle rappresentate nella spilla–distintivo; al diniego dello spettatore, guarda la spilla e da essa "sorge", come per magia, proprio la carta scelta dallo spettatore.

distribuito da:
LA PORTA MAGICA
Via Dessiè 2 – 00199 ROMA
Tel e fax 06 8601702

CLOSE-UP

Grazie alla collaborazione con ALDO COLOMBINI, le lecture-notes e le spiegazioni dei giochi della sua personale fiera magica, saranno in lingua italiana.
Dal suo repertorio descriviamo un effetto semplice e breve ma molto efficace: il passaggio di una moneta attraverso la mano di uno spettatore. Pur essendo questo effetto un classico, il metodo di DAN è originale, ed ha il vantaggio di poter essere improvvisato.

LA MONETA ATTRAVERSO LA MANO

LA ROUTINE

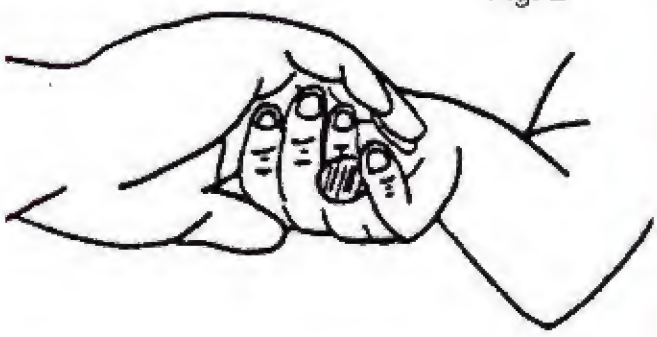
PRIMA FASE
Per eseguire questo effetto avete bisogno di una moneta da 1/2 dollaro, e di un orologio sul polso sinistro. Il motivo per cui parlo dell' orologio è per far notare che bastano pochi secondi per far passare la moneta attraverso la mano. In genere faccio seguire a questo effetto quello della moneta che passa nella bottiglia, con il vantaggio che il pubblico ha esaminato la moneta, e non si accorge del cambio con quella truccata necessaria.
Mostrata la moneta spiegate ad uno spettatore che avete bisogno del suo aiuto per realizzare un effetto magico. Mettete la moneta nella vostra mano sinistra, con il palmo in alto, in modo che tutti possano rendersi conto della posizione della moneta. Poi chiedete allo spettatore di tenere la sua mano destra con il palmo verso il basso, non appena lo ha fatto poggiate la moneta sul dorso della sua mano. Invitatelo poi a mettere la sua mano sinistra, palma in alto, sotto la mano destra, ad una distanza di circa 15 cm.

SECONDA FASE
Una volta che le mani dello spettatore sono nella posizione voluta, riprendete la moneta con la vostra mano sinistra. Chiudete il pugno, girando il polso, facendo si che il dorso sia verso l' alto. A questo punto, con la mano destra rendete visibile il vostro orologio, sollevando la manica, ed in questo stesso tempo portate la moneta nella posizione della HEEL-GRIP (ovvero alla base della mano), fuori dal pugno e trattenuta solo dalle dita (FIG.1). Chiudete la mano destra a pugno con l'indice esteso.

Fig. 1

TERZA FASE
Dirigete la mano destra verso la sinistra, in modo che le due mani si tocchino ed affermate: "...non ci vorranno più di 15 secondi..." e questo motiva la posizione del vostro dito indice. E nello stesso tempo l' indice va ad indicare il quadrante del vostro orologio. Il pollice ed il medio destri si toccano tra loro. In questo momento rigirate la mano sinistra per riportarla nella sua posizione originale, ovvero si rovescia con le dita verso l' alto e verso di voi e nello stesso tempo il pollice ed il medio destro prendono la moneta che era nella mano sinistra (FIG.2).

Fig. 2



Non appena la moneta è stata, segretamente, presa dalla destra, portatela all' impalmaggio posteriore sul dorso della mano destra. Mentre la mano sinistra seguita ad avanzare di una 15 di centimetri, rappresentando una ottima misdirection, in quanto lo spettatore non potrà seguire il movimento di entrambe le mani. Ed alla fine la mano destra che impalma la moneta sarà palmo in alto.

FASE 4

Spostate la mano destra, sempre palmo in alto, verso le due mani dello spettatore e come illustrato nella FIGURA 2, la vostra mano destra, prende la destra dello spettatore.
Il fatto di mettere la vostra mano sopra quella dello spettatore costituisce una ottima copertura per la moneta che si trova all' impalmaggio del dorso.
Poi aprite la vostra mano sinistra, simulando la presa della moneta sulla punta delle dita, mentre questa stessa mano va sopra la sinistra dello spettatore - come nella figura 3 - fate finta di far penetrare la moneta attraverso il dorso della mano dello spettatore e nello stesso momento la destra rilascia la pressione dell' impalmaggio.
Di conseguenza la moneta cadrà nel palmo della mano sinistra dello spettatore, come se avesse attraversato la mano sinistra.
Si tratta di un effetto veloce, sorprendente e completamente improvvisato.
(Tratto da THE VERY BEST, YET.)

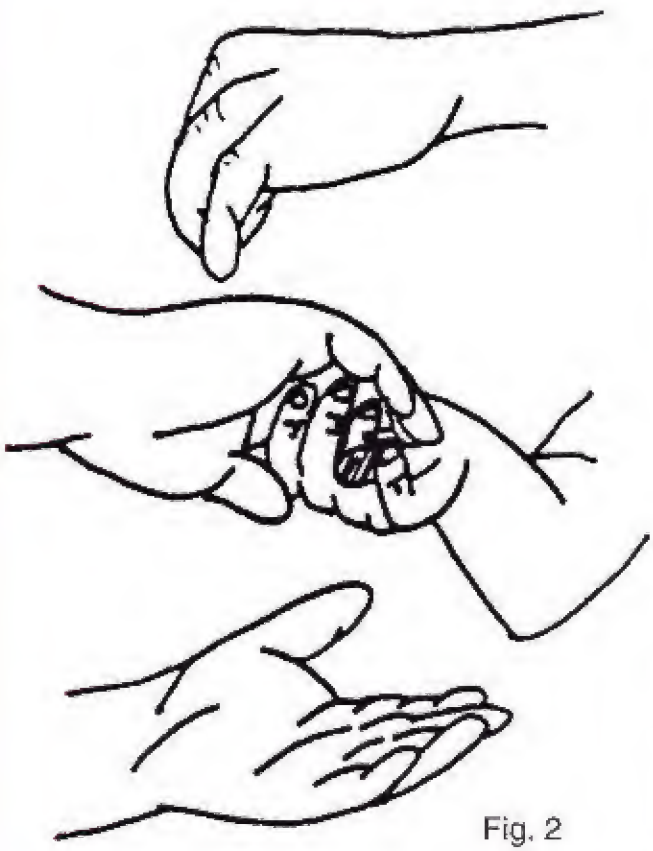


Fig. 2

UN LIBRO È MEGLIO

Lo scaffale

THE CARD MAGIC of NICK TROST

Autore: NICK TROST
Editore: L & L PUBLISHING

336 pagine, per un volume di formato cm16x21, rilegato con sovraccoperta a colori.

NICK TROST è ben noto per la sua notevole creatività in effetti con le carte da gioco di semplice e diretta esecuzione, dove la sottigliezza degli accorgimenti va a sostituire tecniche astruse e talvolta inutilmente difficili a tutto vantaggio della esecuzione e della spettacolarità dell'effetto stesso.
Questo volume contiene ben 122 dei suoi effetti migliori, più molte varianti agli effetti stessi proposte da altri esecutori. La gran parte del materiale proposto, comunque rivisitato e riscritto per il libro è tratto dalla collaborazione di TROST con la rivista THE NEW TOPS, ma molto è anche nuovo ed inedito, come molti gli effetti, che sono stati, in passato, commercializzati anche ad un prezzo superiore a quelli del libro stesso.
Vari gli argomenti trattati quali: Coincidenze - Rivelazioni - Carte Chiavi - Mazzi speciali - I 4 Assi - Dimostrazioni di gioco d'azzardo - Effetti ESP etc..., tra i giochi descritti spiccano per interesse: Doppio Pinnacolo, Il Poker da 18 carte - Visione Bendata.
La chiara descrizione degli effetti aiutata dalle 161 illustrazioni di J.K. SMITH aiutano il lettore ad impadronirsi degli effetti descritti tra i quali sia l'esperto cardician, che il neofita possono sicuramente trovare materiale da inserire subito nel proprio repertorio per variarlo ed ampliarlo, insomma un libro per tutti.
Se la editoria americana seguita a produrre senza

RECENSIONI

soste, quello recensito è uno dei migliori del periodo, anche quella italiana non ä da meno, e quindi:

MANUALE TECNICO di MAGIA

Oltre 100 giochi di prestigio per principianti ed esperti

Autore: **STEFANO MACRI MASI**
Editore: **IL CASTELLO - MILANO**
160 pagine, nel formato di cm 16 x 24 con copertina a colori.

Un volume, reperibile in libreria, che, come recita il sottotitolo, contiene 100 effetti magici, adatti sia al principiante che al più esperto. Ed infatti l'Autore: STEFANO MACRI MASI, un "vecchio" amico ed uno dei personaggi più attivi del CLUB MAGICO ITALIANO di BOLOGNA ha profuso in questo libro la sua pluriennale esperienza di prestigiatore, esecutore e studioso.

Il libro, suddiviso in quattro parti fondamentali, nella prima, di circa 20 pagine, esamina sotto un profilo, storico, psicologico e tecnico, alcuni degli elementi di base della prestigiazione.

Nella seconda, denominata GIOCHI FACILI, una serie di effetti che possono essere appresi da chiunque senza grandi difficoltà.

Nella terza, GIOCHI DI MEDIA DIFFICOLTÀ, il lettore viene accompagnato all' apprendimento di una altra serie di effetti di maggiore impegno.

Nella quarta, GIOCHI PER ESPERTI, gli effetti descritti richiedono una preparazione e delle attrezzature professionali ed una più profonda conoscenza della scena e dello spettacolo in genere. Gli effetti descritti in queste quattro sessioni spaziano in tutto il campo della prestigiazione, dalla cartomagia al close-up, dalla magia generale alle grandi illusioni. Descritti con testi concisi ma esaurienti corredati dalle necessarie e chiare illustrazioni.

Nell' appendice invece dopo una breve biografia italiana essenziale, sono indicati i principali Circoli e le maggiori Case Magiche italiane.

Un volume quindi che per il neofita rappresenta una introduzione completa per il mondo della prestigiazione; per i più esperti, oltre al valore collezionistico, un modo per rinfrescare la memoria e riscoprire degli effetti di tutto valore.

In chiusura i complimenti all' Autore ed all' Editore per un opera che, sicuramente, arricchisce la moderna bibliografia italiana.

Per esperti invece le due opere che seguono e che sono come di consueto la promanazione del CORSO PROFESSIONALE DI PRESTIGIAZIONE DI SAN MARTINO DI CASTROZZA IV Edizione 1998.

CORSO DI PRESTIGIAZIONE

SAN MARTINO DI CASTROZZA'98

Autori: **GIUSEPPE BONOMESSI, VANNI BOSSI, CLAUDIO PIZZUTI, VINICIO RAIMONDI, e FERNANDO RICCARDI.**
Editore: LA PORTA MAGICA - ROMA
150 pagine, copertina in brossura nel formato di cm 16 x 24.

Come di consueto, in occasione della manifestazione di SAN MARTINO di CASTROZZA, LA PORTA MAGICA edita i libri di testo che vengono regalati ai partecipanti, i cui contenuti, oltre a rappresentare la base su cui gli Autori Relatori, sviluppano le loro lezioni, servono poi durante il corso e successivamente a casa agli allievi per approfondire e ricordare gli argomenti trattati, appresi e studiati.

Ma non è solo un libro indirizzato ai partecipanti in quanto e per gli argomenti trattati e per il lavoro svolto dall' Editore e sopratutto dalla editing SILVIA NICCOLETTI, un volume per tutti che illustra, spaziando da un argomento all' altro tecniche ed effetti che possono essere appresi da qualunque lettore.

GIUSEPPE BONOMESSI, ha trattato illustrandola con sei effetti, il tema della magia per bambini, argomento di attualità e di forte riscontro commerciale, ma con scarsità di testi sull' argomento e quindi di particolare interesse per coloro che di questa si occupano o intendono occuparsi.

VANNI BOSSI, facendo appello alla fantasia, alla creatività ed alle capacità tecniche che lo contraddistinguono è andato alla ricerca di nuovi temi ed effetti per un close-up moderno e d' avanguardia. E visto l' interesse che questo argomento riscuote, l' utilità di questi insegnamenti è sicura.

CLAUDIO PIZZUTI, la cui ricerca e capacità esecutiva spazia dal close-up, alla scena al mentalismo si è addentrato nel mondo dello invisibile, dove cose ed oggetti sembrano muoversi animati da vita propria. Ancora un argomento ed una serie di effetti a forte impatto, con una trattazione completa e capace di dotare il lettore di nuove frecce nel proprio arco esecutivo.

VINICIO RAIMONDI, uno dei grandi della prestigiazione italiana ed internazionale, ma non

solo esecutore, ma appassionato studioso e ricercatore della storia della magia, traccia, inizialmente un panorama biografico degli Artisti italiani del XX secolo.
Poi porta il lettore nel mondo straordinario della manipolazione da scena con due dei suoi cavalli di battaglia le carte da gioco e le sigarette.
Chiude poi con un grande classico, che vediamo sempre meno sui nostri palcoscenici: GLI ANELLI CINESI, consentendo al lettore di inserirlo nel proprio repertorio.
FERNANDO RICCARDI, il decano della prestigiazione italiana, che nei lunghi anni di esperienza e di Presidente dell' I.B.M. italiana, ha incontrato tutti i grandi personaggi che contano, raccogliendone e collezionandone esperienze, libri e giochi. Nella sua trattazione accende lo spot su un argomento poco trattato, poco usato e su cui non si trova molto nelle attuale letteratura: gli effetti con il mazzo di carte ESP, evidenziandone il valore ed il forte potenziale di spettacolo.
Dando cosi al lettore molti nuovi elementi per arricchire le proprie esibizioni, ovviamente con una serie di effetti nuovi o rivisitati, completamente diversi da quelli che sta descrivendo su QUI MAGIA, nella rubrica IL REGALO 1998, che è appunto uno speciale mazzo di carte ESP.

... A ME GLI OCCHI !

Autore: **TONY BINARELLI**
Editore: **LA PORTA MAGICA - ROMA**
63 pagine, in brossura, nel formato di cm 16x24.

Anche questo il volume delle relazioni di TONY BINARELLI, alla IV edizione del CORSO di PRESTIGIAZIONE di SAN MARTINO DI CASTROZZA, dove l 'Autore tratta un argomento, nella parte teorica, pressochè nuovo per la editoria magica: ovvero la valutazione e lo studio dello spettatore e del pubblico in genere attraverso il suo aspetto ed i suoi atteggiamenti. In altri termini uno studio sul linguaggio del corpo applicato alla prestigiazione.
Nella parte pratica invece, oltre a dimostrare la applicazione dei principi esposti, illustra, in dettaglio, la esecuzione tecnica e la presentazione di molte delle sue recenti creazioni originali.
O rivisita alcuni effetti e mezzi classici, come alcune tipologie di mazzi truccati, aggiornandone l'uso e la composizione.
Alcuni degli effetti descritti dall'Autore, sono facilmente costruibili o reperibili presso le Case Magiche, per cui il lettore potrà avere il vantaggio di conoscerne l' esecuzione e la utilizzazione, prima d'inserirlo, eventualmente, nel proprio repertorio.

I MAGHI DELLA DOMENICA

G. GENTILE

Signore e Signori sono arrivati i veggenti. Qualcuno, tranne che loro stessi, poteva prevedere una affluenza cosi maestosa su tutte le reti ? Forse no, l' unica cosa sicuramente prevedibile era l' indecenza delle loro performances (oltre che del loro look ricavato probabilmente da una svendita degli abiti da scena di un circo fallito negli anni '70).
L'inutilità dei loro discorsi e delle loro affermazioni condite da una scoordinazione grammaticale praticamente senza uguali; già da troppe domeniche MAURIZIO COSTANZO ospita a BUONA DOMENICA (CANALE 5) una nutrita schiera di "maghi e veggenti" e da quel momento ogni italiano (compresi coloro che gli hanno regalato lo stipendio) ha capito che per fare il "mago" bisogna essere dotati di:

DISLESSIA CONGENITA
CERVELLO DISATTIVATO
COSTUME DA BATMAN
(ma anche quello dell'Uomo Ragno è idoneo)
CATALOGO DI ATTREZZI MAGICI PER DIMOSTRARE I POTERI
CLIENTELA ASSOLUTAMENTE PRIVA DI BUON SENSO, MA NON DI DENARO
(sono gradite le tredicesime)

Con questo voglio dire che finchè i sopracitati "maghi" di cui non faccio i nomi (vedi n.d.r. al termine dell' articolo) si limitano a borbottare parole senza senso, a mischiare sostanze incredibili (per la cronaca: peli di capra marinata, latte di vecchia balbuziente, unghie di drago tritate e chi più ne ha, più ne metta) il problema per noi illusionisti non sussiste. Ma quando entrano in scena attrezzi da prestigiatore utilizzati nel pió scorretto dei modi (sia per noi professionisti e dilettanti, che per l'ignaro cliente pagante) allora le cose cambiano.

RECENSIONI

In un solo mese di esibizioni da brivido sono stati letteralmente rovinati i seguenti effetti:
* la sedia elettrica
* l'anello nel portachiavi
* il tavolino spiritico
* varie scatole per produzioni
* mezzo catalogo di COLLECTORS WORKSHOP etc.....

Come fermare un simile scempio? Da chi i suddetti "maghi" hanno acquistato gli attrezzi? Per limitare esibizioni future, chi si offre di noi spontaneamente per bruciare i loro libri? (Sperando che abbiano già finito di colorarli !!!).

Nel frattempo i "maghi" continuano il loro viaggio televisivo, eccoli quindi a SANREMO in occasione del recente Festival della Canzone davanti alle telecamere di CANALE 5, a DOMENICA IN (RAI UNO) contro POLIDORO, a GEO & GEO (RAI TRE), a TARGET (CANALE 5) per tutte le previsioni del 1997, naturalmente sbagliate; meritavano comunque un premio per averle sbagliate TUTTE !!!

Largo ai "veggenti" dunque, sperando che però anche loro facciano largo al più presto! "A SUA VOLTA"

Tornando alla "magia", quella che piace a noi, naturalmente, in questi mesi segnaliamo il ritorno di SILVAN con un programma speciale dal Teatro Ariston di SANREMO (RAI UNO).

Successivamente uno degli effetti proposti durante quella serata (PRE-DECK ABILITY per la cronaca) è stato ripetuto, sempre da SILVAN, a DOMENICA IN (sempre RAI UNO), dove è riuscito un po' meno bene.

Continuano, invece, i successi di RAOUL CREMONA a MAI DIRE GOAL, SCATAFASCIO, e FUEGO (tutti su ITALIA UNO) e le apparizioni di EDOARDO PECAR a CI VEDIAMO IN TV (RAI DUE). Mentre ALEXANDER, dopo il gradito ritorno, ha portato la sua magia a FUEGO (ITALIA UNO) e TAPPETO VOLANTE (TMC).

AURELIO PAVIATO, dopo le puntate di CIAO MARA, è tornato al MAURIZIO COSTANZO SHOW (CANALE 5), in una serata dedicata alla fortuna. HERMY ad AFFARE FATTO (CANALE 5) continua ad animare le televendite televisive e l'emergente WALTER ROLFO si esibisce in ogni puntata di 100 MILIONI PIÙ IVA (RETE 4).

Infine su RAI DUE è tornato TONY BINARELLI a MATTINA IN FAMIGLIA (dove era stato ospite, lo scorso anno, per parecchie puntate) presentando oltre ad un originale effetto, l'edizione 1998 del CORSO DI PRESTIGIAZIONE a SANMARTINO DI CASTROZZA.

N.d.r.: I nomi dei "maghi-veggenti", ospiti gratuiti di BUONA DOMENICA di CANALE 5, almeno quelli che abbiamo visto sono ANTONIO BATTISTA - Il mago di Arcella - che qualche tempo fa, era socio ed assiduo frequentatore di alcuni circoli magici, nazionali e locali, GABRIEL e OTELMA, noti anche per i loro annunci pubblicitari su giornali specializzati e non dove promettono, ad ignari ed ignoranti clienti ogni sorta di miracoli, millantando poteri paranormali di tutti i tipi.

Molti personaggi di questa categoria sono anche noti alla cronaca nera, per sentenze di tribunale di tribunale che confermavano truffe e circonvenzione d' incapace, alcuni di loro, stando almeno alle cronache dei giornali, hanno visitato, purtroppo per poco tempo, anche le patrie galere.

Che cosa possiamo fare noi prestigiatori contro questo nuovo scempio televisivo della nostra professione:

a) Contro la televisione. Praticamente niente, è questo un nuovo esempio di "trash-television" e ci dispiace che sia proprio MAURIZIO COSTANZO, uno degli uomini più colti e capaci del panorama dello spettacolo e della televisione italiana, a "cantare" questo inno alla non-professionalità. Quando invece proprio lui, quando è stato nominato direttore di CANALE 5, in una lunga intervista sul quotidiano LA STAMPA di TORINO, aveva dichiarato: "...il mio CANALE 5 sarà all'insegna della professionalità..." Auguri !

b) Contro i maghi veggenti. Molto e più esattamente:

1) Ribadire, costantemente, ed in ogni occasione, pubblica e privata, il nostro ruolo e la nostra professione di PRESTIGIATORI, professionisti dello spettacolo, alla pari di cantanti, attori, ballerini etc... .

2) "Sputtanare", in ogni occasione, "maghi e veggenti" di ogni tipo e genere.

3) Invitare, con forza, i vari circoli magici, che li hanno come soci o che da essi vengono frequentati, ad espellerli ed allontanarli dalle loro riunioni. Non frequentare e se possibile allontanare quei prestigiatori che si professano loro amici.

4) Boicottare, non effettuando acquisti, quelle Case Magiche che vendono, anche a questi personaggi, senza discernimento, qualunque tipo di attrezzatura.

IL RITORNO di ROBERTO GIOBBI

****

LA CARTA nel PORTAFOGLIO

PREMESSA

Gli elementi utilizzati in questa routine sono standard, ma i dettagli di presentazione e metodo, e sopratutto la loro combinazione sono originali. Il grande prestigiatore gallese TREVOR LEWIS ha usato un metodo simile a quello qui descritto

EFFETTO

Dopo qualche momento di "situation comedy" la carta firmata dallo spettatore riappare in una busta chiusa dentro il portafogli.

OCCORRENTE

- Una mazzo di carte.
- Un portafoglio tipo BALDUCCI o KAPS.
- Delle buste preparate.
- Un certo numero di banconote da 10.000 lire da mettere nell' apposito scomparto del portafoglio. L'idea è quella di far credere che ci siano molti soldi all'interno, anche se potete modificare il numero delle banconote a vostro piacimento.

PREPARAZIONE

Mettete il portafoglio preparato con la busta nella tasca interna sinistra della giacca (Nota 1).

METODO e PRESENTAZIONE

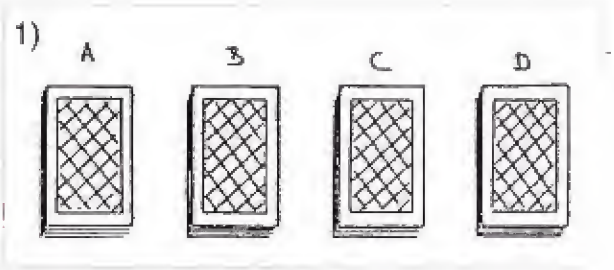
1) "Io sono convinto che questo effetto sarà il vostro preferito stasera. Fate molta attenzione perchè potete vincere 100.000 lire. Lasciatemi spiegare cosa dovete fare. "Prendete il portafoglio dalla tasca sinistra e mostrate le banconote, poi rimettetelo a posto. Nell'inserirlo nella tasca tirate fuori la linguetta guida che servirà a caricare la carta scelta nello scomparto chiuso con la zip".

Il vantaggio di questa presentazione è che il portafoglio viene presentato come "contenitore di banconote" che verranno vinte. Questo evita che lo spettatore arrivi in anticipo alla conclusione che la sua carta possa trovarsi all'interno del portafoglio. Questo succede spesso se il portafoglio viene tirato fuori soltanto alla fine del gioco senza che sia stato utilizzato in precedenza.

2) Chiedete ad uno spettatore di mescolare il mazzo. Riprendete le carte e, nell'eseguire un rapido miscuglio nel cavo della mano (Nota 2), eseguite una piegatura dell'ultima carta (Nota 3). Fate scegliere e firmare una carta (È preferibile usare un pennarello indelebile verde perchè ben visibile sia sulle carte rosse che sulle carte nere). Nel rimettere la carta nel mazzo, dovrete posizionare la chiave direttamente sopra la scelta, possibilmente a circa tre quarti dalla cima del mazzo. Per arrivare a questa posizione si può usare una semplice Swing Cut (Nota 4).

3) La seguente "pseudo-spiegazione" è usata per portare in modo elegante e segreto la carta scelta in cima al mazzo: "Per vincere le centomila lire deve tagliare il mazzo in quattro pacchetti, e poi sceglierne uno. Se quello che ha scelto contiene la carta che hai scelto e firmato hai vinto la posta". Per spiegare meglio quello che state dicendo, tagliate il mazzo sul tavolo in quattro mazzetti: il primo quarto è posizionato nella posizione "A", il secondo in "B", quindi tagliate alla chiave e mettete questo mazzetto in posizione "C". Vi

resta in mano l'ultima parte del mazzo, con in cima la carta scelta, che poggerete nella posizione "D" (Fig.1). Prima di lasciare questo ultimo mazzetto sul tavolo, guardate la prima carta, quella scelta (5).

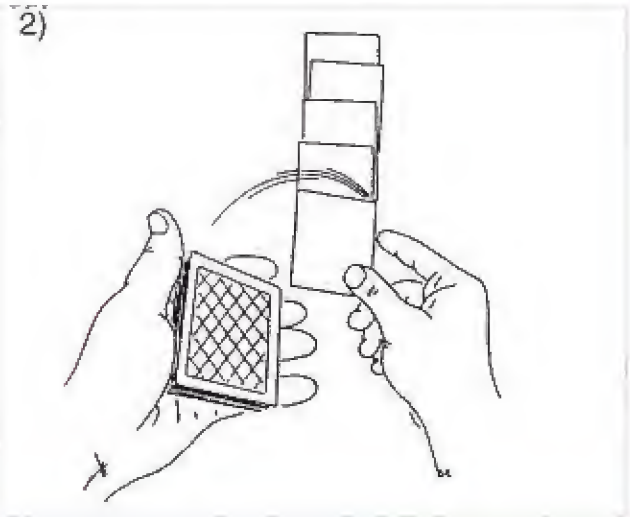


Guardate lo spettatore mentre raccogliete i mazzetti da destra a sinistra e contemporaneamente domandate: "Vi sembra abbastanza semplice?".Lo spostamento dell'attenzione dello spettatore dal mazzo che avete appena finito di assemblare, è sufficiente per coprire l'impalmaggio della prima carta nella mano destra. Probabilmente la tecnica migliore in questa situazione è quella descritta da DAI VERNON in "SELECT SECRETS", pag. 7 con il nome di "Topping the pack",(6) ed è quella che utilizzo e descritta in CARD COLLEGE Vol. 2, pag. 273.

4) Mentre lo spettatore taglia il mazzo in quattro, prendete il portafoglio, caricando la carta impalmata nello scomparto del portafoglio chiuso con la lampo. Sottolineate la vostra azione dicendo: "Vorrei dare i soldi ad una persona di fiducia.... lei darà questi soldi a chi vince!". Date il portafoglio ad uno spettatore.

5) Fate scegliere allo spettatore uno dei quattro mazzetti. Prendete quello indicato e, guardando la faccia delle carte (soltanto voi), dite: "Naturalmente può cambiare mazzetto.... se vuole" Cominciate a distribuire le carte faccia in alto sul tavolo, in fila verticale, come mostrato nella Figura 2. Di volta in volta guardate la carta prima di girarla faccia in alto sul tavolo. Questo deve dare l'impressione che state cercando la carta scelta che si trova tra quelle che avete in mano. Ad un certo punto dopo aver visto la faccia di una carta, fingendo che si tratti di quella scelta, usate una grossolana forma di misdirection e trasferite la carta in fondo al mazzo, senza mostrarne la faccia. Continuate a distribuire fino a che non avrete in mano che solo due carte. Girate velocemente la prima carta e, tenendola squadrata con quella sotto, poggiatele entrambe sul tavolo su quelle già distribuite. Tutto ciò è terribilmente ovvio, ma cercate di personalizzare il pió possibile questa fase in modo da creare quell' atmosfera fra il comico ed il patetico che enfatizzerà l'ultima fase della routine. Annunciate trionfalmente: "Mi dispiace la sua carta non è tra queste!". Lo spettatore si affretterà a farvi notare che non è stupido e che ha visto la carta che avete cercato di nascondere. Ora arriva un punto importante. Prendete la carta faccia in basso ed eseguite una "falsa chiamata" (miscall), dovrete cioè indicare la carta che avete in mano con quella scelta che avete visto prima di impalmarla: "La sua carta era il tre di cuori?". Fate una pausa. Appena lo spettatore ammette che proprio quella è la sua carta, sfoggiate il migliore dei vostri sorrisi e girate in alto la carta che avete in mano, mostrando che si tratta di una carta totalmente diversa: "Bene sono lieto di dirvi che questo non è il tre di cuori !".

6) Mostrate agli spettatori che la carta non si trova in nessuno degli altri mazzetti, quindi aggiungete: " Ieri qualcuno aveva scelto il tre di cuori, ed io ho perso 100.000 lire. Perciò mi sono detto, questo non può accadere di nuovo. Ecco perchè ho messo.... il tre di cuori....dall' inizio....nel....". Cominciate a cercare il portafoglio in tasca, fino a che non vi accorgete che lo sta tenendo un altro spettatore. Lasciate che quest'ultimo apra il portafoglio, o meglio che esegua la prima fase dell' apertura. Quando arriva allo scomparto con la zip, fatevi restituire il portafoglio e mostrate che la carta firmata si trova in una busta chiusa. "Ciò che non capisco è come questo tre di cuori abbia la sua firma !".



La mia idea di usare la busta sigillata per la carta nel portafoglio di BALDUCCI/KAPS è ispirata alla carta nella busta sigillata di PAUL LE PAUL (7).

Commenti

Esistono decine di metodi, più o meno validi, per eseguire questo effetto. Quello che vi ho proposto è da me utilizzato professionalmente, e infatti vengono usate una serie di sottigliezze che esaltano l'effetto e riducono la tecnica al minimo indispensabile.

Per quanto riguarda lo spettatore è da notare come questo sia coinvolto dall' inizio del gioco, e subito in maniera forte. Infatti vengono mostrati i soldi che potrebbe vincere: in questo modo la sua attenzione sarà alta per tutto il tempo. Ma non solo la situazione diventa tragi-comica quando il prestigiatore in modo alquanto maldestro, finge di avere sbagliato e prova a nascondere la carta sotto le altre, e ciò è possibile proprio per i soldi in palio.

Da un punto di vista tecnico la routine non presenta alcuna difficoltà. Solo l'impalmaggio potrebbe crearvi qualche problema, ma è coperto da una buona misdirection. Il controllo della carta scelta dimostra l'utilizzo professionale: non si corrono rischi inutili ed anche una separazione troppo grande potrebbe rovinare l'effetto.

Il consiglio che diamo è quello di leggere la routine descritta anche se pensate di non metterla in pratica, perchè anche in queste poche righe, ROBERTO GIOBBI, riesce a trasmettere il suo modo di fare magia in modo professionale. Chi ha letto i suoi libri sa quanto questo sia vero, chi lavora con un vero pubblico sa quanto questo sia importante.

Note:

1. Cfr. "ROBERTO GIOBBI on the LE PAUL envelope set.

2. Cfr. Trattato di Tecnica Cartomagica Vol.1, pag. 14.

3. GIOBBI consiglia di eseguire la piegatura della carta come nel suo CARD COLLEGE Vol. 2, pag 348, ma in questo effetto si può usare qualsiasi carta chiave. Per una tecnica simile a quella di GIOBBI, Cfr. HUGARD & BRARUE, EXPERT CARD TECHNIQUE, " The single card bridge", pag 13.

4. GIOBBI utilizza la sequenza descritta in CARD COLLEGE Vol 1., pag.138, dove il posizionamento della carta scelta sotto la carta chiave avviene sempre con uno Swing Cut, ma l'azione, agli occhi dello spettatore, è coperta da una buona misdirection.

5. Potrete usare qualsiasi occhiata (glimpse). GIOBBI utilizza quella descritta in CARD COLLEGE Vol.2, pag 335, ma la tecnica descritta da LAMBERTO DESIDERI sul TRATTATO DI TECNICA CARTOMAGICA Vol. 1, pag. 116, funziona altrettanto bene.

6. Cfr. anche DAI VERNON, "Top Palm", FURTHER INNER SECRETS of CARD MAGIC, pag 135, ERDNASE, "Impalmaggio da sopra, L'ESPERTO AL TAVOLO DA GIOCO, pag 89, REVELATIONS... REVEALED, pag. 186.

7. Cfr. THE CARD MAGIC OF LE PAUL, pag. 213.

(traduzione, adattamento e note FRANCESCO DI LUCIANO).

L'Autore

ROBERTO GIOBBI, cui è stata dedicata la copertina del nr. 6/94 di QUI MAGIA, è nato in Svizzera, dove vive con la moglie e due figli, ed è riconosciuto per essere uno dei grandi Cardician dello attuale panorama internazionale. È stato anche tra gli istruttori della prima edizione del Corso Professionale di Prestigiazione di San Martino di Castrozza 1995.

Traduttore in inglese, francese tedesco e spagnola delle opere di ASCANIO e TAMARIZ, ha scritto molti libri, tra cui ricordiamo: The Cardmanship of ROBERTO GIOBBI (1985), A Gamblers Dream (1986), Card Stories (1986), Fantasia in As-Dur (1987), Cardperfect (1987), & ROBERTO-light (1988). Collaboratore delle maggiori riviste magiche internazionali, come Pabular, Arcane, Journal de La Prestidigitation, Magie, Magische Welt, Hocus Pokus, Qui Magia, Magical Art Journal, ed inoltre tre video nel 1988.

Ma i suoi libri più importanti, tradotti in inglese, francese, spagnolo e tedesco sono sicuramente: CARD COLLEGE Vol 1 e 2, dove, nelle complessive 500 pagine, GIOBBI sviluppa il più completo corso di cartomagia che sia mai stato scritto.

I due volumi di CARD COLLEGE, sono sviluppati come un vero e proprio corso adatto sia ai neofiti che ai più esperti, in quanto ROBERTO ha selezionato solo le migliori tecniche e manipolazioni tra migliaia di libri su questo argomento.

Una vera e propria opera enciclopedica sulla cartomagia, con testi chiarissimi corredati da migliaia di illustrazioni.

Appassionatosi di prestigiazione fin da ragazzo, dal 1973 all'1988 l'ha vissuta come hobbista, in questo ultimo anno è passato al professionismo; dopo essersi aggiudicato il secondo Premio Mondiale di Cartomagia del Congresso F.I.S.M. di quell'anno.

UNA PREVISIONE VINCENTE

MAGINI

PREMESSA

Su MAGIC INFO una rivista inglese di prestigiazione pubblicata dall'International Magic Studios Vol 2 n.9 del bimestre Sett/Ott 1975 venne pubblicato un effetto che aveva la chiave nei numeri da uno a sei e su sei nomi di cani che iniziavano con le stesse cifre con cui iniziavano i numeri. Desidero riportarlo usando lo stesso criterio di soluzione e cioè indicando i numeri e i nomi dei cani così come vengono citati in lingua inglese. Sarà agevole adoperarli anche per chi non ha conoscenza perfetta della lingua, perché rendono l'effetto meno comprensibile alla platea. Se poi si vuole adottare la lingua italiana sarà agevole, per chiunque legga la descrizione creare una propria chiave risolutiva. Il suo creatore è il prestigiatore MAGINI.

EFFETTO

6 carte, ognuna con un nome e una figura di un cane, sono date e fatte mescolare da uno spettatore, a cui è chiesto di nominare il favorito. L'esecutore gli consegna una "previsione" e la razza dei cani concorrenti è presentata dallo stesso spettatore che sillaberà le lettere del nome del favorito della corsa. La successiva carta è dichiarata la vincitrice, inutile dire che la previsione dell'esecutore risulta corretta.

OCCORRENTE

6 carte con la figura di un cane su ognuna (fig. 1) in aggiunta ogni carta porta il nome del cane. Vi occorreranno 6 striscioline di carta, con un differente nome su ciascuna per preparare la vostra "previsione".

SEGRETO

I nomi usati per i cani sono stati scelti per una ragione particolare. Noterete infatti che le prime 2 lettere di ciascun nome sono quelle di un numero compreso da uno a sei:

ON-E (uno)	ON-AWAY	(6 lettere)
TW-O (due)	TWISTER	(7 lettere)
TH-REE (tre)	TH-UMBS-UP	(8 lettere)
FO-UR(quattro)	FO-XHUNTER	(9 lettere)
FI-VE (cinque)	FINAL FLING	(10 lettere)
SI-X (sei)	SIMPLE SIMON	(11 lettere)

Notate anche che ciascun nome che si succede è di una lettera più lungo di quello precedente. Questi 2 fatti semplificano il trucco, ed eliminano qualsiasi lavoro di memoria dell'esecutore. Mettere le 6 striscioline di carta nelle varie tasche, ricordando dove si trova ciascun numero, cosicché la "previsione" richiesta può essere localizzata facilmente.

ESECUZIONE

Date le carte allo spettatore per mescolarle. Ricevendole indietro, ponetele a ventaglio cosicché i nomi sono visibili, mostratele allo spettatore e chiedetele di nominare un cane come il favorito della corsa. Fatto ciò, date un'occhiata iniziando a contare da sopra del mazzetto dal "numero" che vi suggerisce il favorito nominato. Per esempio, se nominasse "THUMBS UP", darete un'occhiata alla terza carta da sopra; questo è il cane per la vostra "previsione". Date le carte, faccia in basso, allo spettatore, e prendete il pezzo di carta appropriato da una tasca. Lo spettatore ora legge le lettere del nome del favorito, mettendo una carta per ciascuna lettera da sopra il mucchio a sotto. La prossima carta è la vincente e la striscetta è ora mostrata per rivelare che avete fatto una corretta previsione.

NOTA

Occasionalmente può accadere che il cane nominato come il favorito occupi la posizione indicata dallo stesso nome. Per esempio, "FOX HUNTER" può essere nominato e già occupante la quarta posizione. Se desiderate evitare la favorita in questo caso essendo la vincente, date come vostra previsione il cane che occupa la posizione successiva (nell'esempio, la quinta), poi passate una carta da sopra a sotto con il pretesto di mostrare allo spettatore come deve essere fatto lo "spelling".

FILASTROCCA DI SUGGERIMENTO

"Ho spesso immaginato la mia sorte come se appartenessi ad una razza levriera e mi piacerebbe provare un piccolo esperimento. Ecco 6 carte con cani di razza diverse, (mostrate le carte). In ogni razza, di certo, c'è un favorito, così vorreste per piacere nominare uno di questi cani come il vostro favorito?". (Stendete le carte e mostratele allo spettatore, che nomina il favorito. Chiudete le carte e datele faccia in basso allo spettatore). "Ora ecco la mia previsione" (mettete la "previsione" sul tavolo. L'interesse ora sale) e eccoli partiti! Ognuno sta gridando il nome del favorito. Per piacere potete dire le lettere del favorito, allo stesso tempo mettendo una carta per ogni lettera da sopra a sotto". (Lo spettatore esegue). "La carta che ora è sopra è

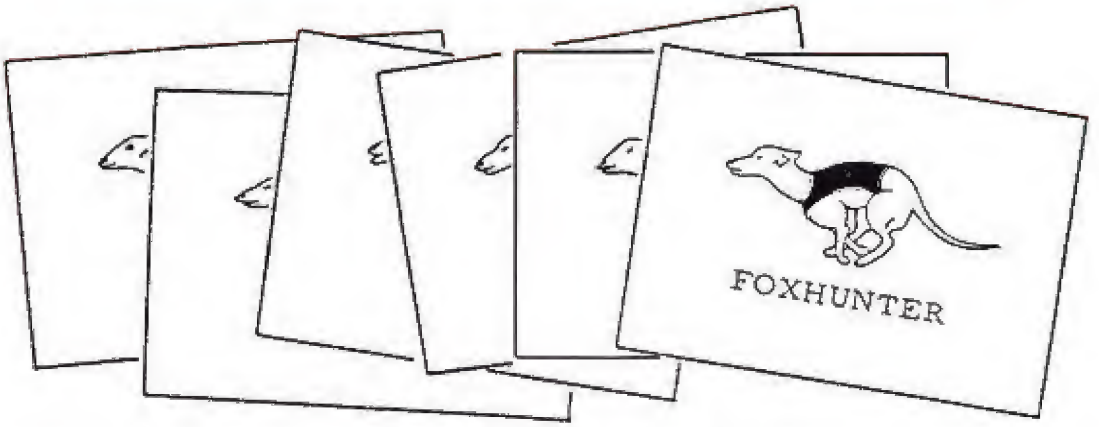


Fig. 1

di certo la vincente. Per piacere giratela. Si, lo pensavo e se aprite la mia previsione, vedrete che è corretta. Le frasi sopra riportate sono solo un suggerimento. Sarà l'esecutore a scegliere una presentazione secondo il proprio stile. Se le carte sono segnate dietro, l'intera routine può essere presentata senza che l'esecutore veda le facce delle carte in qualsiasi momento aggiungendo all'effetto più mistero. Se vorrete, poi, avere la certezza assoluta che lo spelling (divisione delle lettere con le quali è composto il nome del cane vincitore) potrete scrivere il nome su di una lavagna per facilitargli il compito (a cura di F. Riccardi).

DIVINAZIONE IMPOSSIBILE BINARELLI's DREAM

T. BINARELLI

EFFETTO

L'esecutore mescola un mazzo di carte e lo stende a nastro sul tavolo, faccia in alto, per dimostrare la realtà del miscuglio e la assoluta mancanza di qualsiasi preparazione.
Lo spettatore viene poi invitato a tagliare il mazzo in quattro parti ed a selezionare un solo mazzetto.
Questo avvenuto, l'esecutore si gira e lo spettatore taglia il mazzetto prescelto e guarda la carta al di sotto della parte superiore. L'esecutore, nuovamente faccia al pubblico, fissa negli occhi lo spettatore ed indovina esattamente la carta scelta.

OCCORRENTE

Un mazzo di carte speciali assolutamente nuovo in magia che mette insieme una serie di vecchi principi utilizzati in modo assolutamente diverso e che non saranno riconosciuti neanche dal più esperto degli addetti ai lavori.
L'idea fondamentale è dell'americano BOB MASON che ha pensato di contrassegnare la carta inferiore del mazzo con il valore di quella che gli è immediatamente sopra, nella sua versione però non era possibile mescolare le carte.
Il metodo di contrassegno è quello ideato da TED LESLEY, ossia utilizzando delle lettere trasferibili bianche (la migliore qualità sono le Letraset f/to mm. 2,1). Le carte migliori le Bicycle Rider Back.
La novità da me inserita è che sono contrassegnate solo 26 carte e che queste sono carte corte: ciò consente, vedremo poi, come, mescolare il mazzo.

PREPARAZIONE

- Prendere un mazzo di carte nuovo e mescolatelo accuratamente.
- Dividetelo poi in due gruppi di 26 carte.
- Con uno dei due gruppi andate da un tipografo o da un rilegatore e con la taglierina fate scorciare le carte di circa 1 mm.
- Tornate a casa e accoppiate a ciascuna carta corta, una carta lunga sovrapponendola.
- Con le lettere trasferibili scrivete su ogni carta corta IL VALORE DELLA CARTA LUNGA CHE LA PRECEDE.
- Al termine di questo lavoro accoppiate le carte ed avrete ottenuto un mazzo di carte corte/lunghe alternate ed il dorso di ogni singola carta vi darà il valore della lunga che la precede. In altri termini la prima carta del

mazzo vi segnala il valore dell'ultima. È evidente che essendo le carte in sequenza ciclica delle alzate complete non compromettono l'ordine relativo della carte.

ESECUZIONE

1) Estraete il mazzo dall'astuccio e stendetelo a nastro sul tavolo mostrandone tutte le facce.
2) Mescolate le carte all'americana con le facce verso l'alto, grazie alle carte corte le carte cascheranno a coppia e pur mescolandosi tra loro ogni singola coppia resterà appaiata.
3) Mettete il mazzo davanti allo spettatore, facendo tagliare più volte ed alla fine dividere il mazzo in quattro mazzetti.
4) Giratevi ed invitate lo spettatore a tagliare un mazzetto ed a guardare e ricordare l'ultima carta della parte superiore ed a trattenere il tutto in mano.
5) Giratevi e dalla carta inferiore rimasta sul tavolo (quella corta) sarete in grado di apprendere il valore della carta che lo spettatore ha visto.
6) Il resto è affidato alla vostra capacità di fare spettacolo.

Questa è naturalmente la forma più semplice di utilizzazione di questo nuovo mazzo di carte che potrà però essere utilizzato in molte altre routine. Come ad esempio tutte quelle che prevedono l'uso di un mazzo contrassegnato. Rispetto ad un mazzo tradizionale offre il vantaggio di avere l'uso dei contrassegni meno evidenti e soprattutto che la carta scelta non mostra mai il suo dorso e che soprattutto questa è quella maneggiata dallo spettatore.

DALLA REDAZIONE

a cura di
T. BINARELLI - F. RICCARDI

BOLOGNA

C.M.I Gruppo Regionale Emilia-Romagna

Molteplici le iniziative del Gruppo Regionale Emilia Romagna del C.M.I. che, magistralmente guidato da GIANNI LORIA, nelle sue riunioni periodiche, generalmente il secondo ed il terzo venerdì di ogni mese , sviluppa ogni genere di attività culturali e spettacolari tutte tese a valorizzare e sviluppare le qualità artistiche dei soci ed a diffondere lo spettacolo di prestigiazione.

Ad ampliamento delle normali attività del Gruppo si è affiancata da qualche tempo la Scuola Superiore di Formazione Professionale del Club Magico Italiano, ideata dal Presidente DOMENICO DANTE, realizzata da GIANNI LORIA supportato dalla infaticabile e gentilissima signora ANNA.

Questi corsi, della durata di due giorni, che sono una full-immersion di studio con un grande nome della prestigiazione nazionale ed internazionale (citiamo, fino ad oggi GARY KURTZ, CLAUDIO PIZZUTI, PAVEL, ALI BONGO) partecipano numerosi prestigiatori, non solo del gruppo, ma anche provenienti da tutta Italia, un successo quindi anche confermato dalla presenza, alla ultima edizione, quella di ALI BONGO dei giorni 27 e 29 febbraio u.s. di ben 30 partecipanti.

La prossima sessione, prevista per i giorni sabato 9 e domenica 10 maggio, si svolgerà, come di consueto all'Hotel Olimpic di Castelmaggiore (BO), il docente, addirittura dal GIAPPONE il famosissimo FUKAI.

Gli interessati possono rivolgersi per ogni informazione a GIANNI LORIA al 051 - 701135.

NAPOLI

RING 108 - I.B.M.
M.GUARRACINO

Nell' ultimo semestre numerose attività hanno animato le serate dei prestigiatori partenopei. I conferenzieri, tutti Artisti di fama internazionale, sono stati: TED LESLEY, con una interessante conferenza di mentalismo piena di effetti originali e di classici rivisitati.

TONY BINARELLI (un grazie particolare per l' ospitalità a tutti i colleghi napoletani e sopratutto a MARIO GUARRACINO ed a BIANCA e MARIO ALTOBELLI n.d.r.) ha invece esaltato la numerosa platea accorsa a vederlo con moltissimi effetti di vario genere, molto apprezzati e con tanti interessanti suggerimenti della sua vasta

esperienza televisiva. Nell'occasione si è fatto testimonial della Scuola della Magia, giunta in Campania alla sua quarta edizione, che questo anno sta per diplomare sette nuovi aspiranti prestigiatori.
Infine DAVID HARKEY ha presentato giochi che, sebbene non tutti nuovi, erano presentati in veste originale con il tocco del grande Artista.
Sono iniziati i corsi avanzati e di approfondimento su temi particolari, non necessariamente magici. Il primo è stato quello di FIORILLO , assai seguito e che ha sfiorato il numero massimo dei partecipanti ammessi.
Ottime le sue esecuzioni di effetti classici di SLYDINI e DAI VERNON, nonchè alcune routines originali ed il suo celebre top-change; il tutto ben spiegato e corredato da un video.
Per gennaio è già previsto il nuovo stage di ORESTE RUSSO sulla magia con i palloncini che avrà, sicuramente, altrettanto successo.
Tra gli spettacoli di beneficenza, in collaborazione con il gruppo CHABERNOT, gli ultimi, in ordine di tempo, sono stati quello al reparto di pediatria dell' OSPEDALE SAN PAOLO di NAPOLI ed al CARCERE MINORILE di NISIDA.
Per Natale, in occasione della consueta festa sociale, si è svolto il primo concorso di magia generale che ha visto la partecipazione di tanti prestigiatori giovani e non, tra cui è risultato vincitore il nuovo socio BRUNO GIORDANO, a cui è andato il premio messo in palio dal Club e cioè un set del classico effetto : "LE TAZZE DEL RISO".

MILANO

SERGIO SORMANI e GIORGIO DONDERS hanno ideato, realizzato e condotto la trasmissione televisiva ECOGIOCANDO, in onda, per ben 16 puntate sulla emittente VIDEONOVARA che copre tutto il Piemonte ed una buona parte della Lombardia. La trasmissione, indirizzata ai ragazzi, vede in gara, due squadre di giovani, composte da alunni di scuole di diverse località; attraverso il gioco e lo spettacolo ha lo scopo di approfondire la cultura in modo divertente ed è particolarmente mirata al rispetto dell' ambiente e del mantenimento dell' equilibrio ecologico di questo nostro mondo che la nostra civiltà sta distruggendo.
La trasmissione girata "dal vivo" in varie località del Piemonte, richiama, anche come mero spettacolo, folte presenze di pubblico e per la sua ottima realizzazione riscuote anche un notevole successo dal pubblico televisivo.
I due autori realizzatori: GIORGIO e SERGIO, affiancati da una splendida e simpatica MARZIA GARGIULO sono anche gli effervescenti e bravissimi conduttori animatori, personalmente, ed avendo avuto occasione, quale ospite della trasmissione di vederli lavorare dal "vivo", non posso che apprezzarne ed ammirarne le qualità-professionali che li porteranno a sempre maggiori e più importanti successi. (TONY BINARELLI).

RAGUSA

Caro Comm. FERNANDO RICCARDI, trovo finalmente tempo per scrivere questo articolo. Vorrei descriverti una meravigliosa serata che ho trascorso qui in Sicilia, in compagnia di un nostro amico "Mago Sales".
Tutto è cominciato da una lettera che ho inviato a DON SILVIO MANTELLI in arte "Mago Sales", dove chiedendo notizie sulla sua Associazione "Mago Sales - Magia per la Vita"; alcuni giorni dopo arrivò una telefonata che mi disse: "Ciao GIACOMO sono DON SILVIO" - Mago Sales, sarei davvero felice se ci conoscessimo personalmente, sono in Sicilia e precisamente a Ragusa il 18.01.98 per un spettacolo, sei invitato" (la telefonata fu come se un amico conosciuto chissà da quanti anni ti invita alla sua festa), naturalmente accettai subito, e poi a mente serena pensai: *"ma vedi che cosa mi combina l'arte magica* ***è Vera Magia,*** *infatti trasforma in pochissimi istanti in amici due persone sconosciute"*.
Il giorno prestabilito andai a Ragusa e arrivai qualche ora prima dello spettacolo e fu qui che

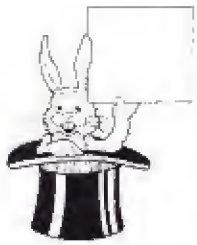
conobbi questo Grande Uomo, che Dio gli ha dato tanta energia e forza di volontà per fare cose grandi.
Lo spettacolo iniziò in perfetto orario, il teatro era al completo, con tantissimi giovanissimi (molto vivaci) in prima fila, che in pochi istanti Sales trasformò in tanti angioletti che si divertivano e gironzolavano attorno a lui, divenendo i veri protagonisti dello spettacolo.
Lo spettacolo durò due ore piene, con un breve intervallo, ma fu così piacevole che il tempo volò in un attimo.
Comunque mi ritengo molto fortunato ad aver assistito ad uno spettacolo del genere, ma la cosa che mi è rimasta più impressa è la grande energia di quest'uomo instancabile e la gioiosità che riusciva a trasmettere.
Concludo questo breve servizio, per dire che in ognuno di noi, nel nostro spirito c'è una molla che spinge ad andare avanti, a studiare magia per esempio:
- Quella di Sales è aiutare il prossimo
- Quella di Binarelli è divertire il prossimo
- Quella di Riccardi è insegnare magia ai giovani volenterosi, per poter aiutare o divertire il prossimo.
- Quella del lettore di questa rivista qual'è?

Giacomo Cascino

Ciao alla prossima

ULTIMO APPLAUSO

Ancora un grave lutto ha colpito il mondo della prestigiazione, è infatti scomparso a LAS VEGAS, nella notte tra l'11 ed il 12 marzo, la notizia ci viene da GIANNI BEANI, cui è stata confermata da PETE BIRO, il famosissimo KARREL FOX, eccone una breve biografia:
KARREL FOX, nato il Virginia il 30 gennaio del 1928, appassionatosi fin da giovanissimo a la prestigiazione debuttò all'età di 11 anni. A 18 la sua prima apparizione al famoso spettacolo televisivo americano ED SULLIVAN SHOW, e nella stessa epoca comproprietario di un magic shop a DETROIT.
Dopo aver studiato psicologia ed ipnotismo a LONDRA, passò al professionismo passando, sempre con successo, in vari campi della prestigiazione dalla comedy al mentalismo.
Negli anni dal 1964 al 1967, succedendo a CLARE CUMMINGS, divenne il protagonista di uno spettacolo televisivo della televisione di DETROIT, come " Milky The Clown ". Molte le sue invenzioni e molti anche i premi ed i riconoscimenti collezionati nella sua vita artistica, come nel 1949 SPHINX AWARD, nel 1981 AMA BEST LECTURER, nel 1983 H. ADRIAN SMITH LITERARY AWARD, nel 1985 AMA CREATIVE FELLOWSHIP e MIMC nel 1988.
Molte le pubblicazioni e le sue collaborazioni alle maggiori riviste di categoria e ben 4 libri: CLEVER LIKE A FOX (1976), ANOTHER BOOK (1979), FOR MY NEXT TRICK (1986) e MY LATEST BOOK (1988), esiste anche un suo video del 1984.



NUOVI EFFETTI

SHIP DECK

Ideato da. **REMO PANNAIN**
Realizzato da: **VANNI BOSSI E MASSIMILIANO BRANDOLI**
Distribuito da: **LA PORTA MAGICA**
Via Dessié 2 - 00199 ROMA - tel/fax 06/8601702.

Effetto Il prestigiatore mostra i quattro assi,, li pone faccia in basso sul tavolo, li mescola ed invita uno spettatore a sceglierne, toccandolo, uno qualsiasi, ed il seme dell'asso toccato indicherò quello di una carta, il cui valore sarà invece, liberamente espresso dallo stesso spettatore.
Lo spettatore nomina il valore di una carta, l'asso viene girato, per evidenziare il seme, e poi rimesso nel mazzo. Quest'ultimo, senza nessuna falsa manovra e quella selezionata ha l'unica faccia in alto ed ha anche un diverso colore di dorso.
Materiale fornito Lo speciale mazzo di carte Bicycle, formato poker. ed una dettagliata routine, in italiano, dello stesso ideatore.
Si tratta, in sostanza, di una variante del noto effetto "brainwave", ma in questa creazione REMO PANNAIN ha eliminato molte delle incongruenze della versione tradizionale, migliorandone e facilitandone sensibilmente l'esecuzione e l'impatto sul pubblico.

DALLA REDAZIONE

Con qualche accortezza il mazzo può essere utilizzato, prima di quello descritto per altri effetti; è inoltre immediatamente risettabile e quindi adatto per il lavoro itinerante ai tavoli.
Il prezzo Adeguato all' effetto è di Lit.60.000.=

PUBBLICAZIONI

Gli infaticabili ed appassionati amici pugliesi, che stanno facendo rinascere la prestigiazione nella loro zona, dopo alcuni travagliati e sonnolenti periodi, hanno iniziato a dotare il loro gruppo di una pubblicazione periodica dal titolo di FRIENDLY, derivato dal nome del gruppo che è, per ora, FRIENDS IN MAGIC.

Realizzato tipograficamente su una sola quartina, ma con molto buon gusto ed eleganza nella realizzazione grafica e con una ricerca dei contenuti, vuole essere una sorta di "filo rosso" di collegamento tra loro e non solo.

Da parte nostra il migliore augurio di un futuro positivo sviluppo; a tutti coloro che fossero interessati a riceverlo, ed anche, perchè no, a collaborare, il nominativo cui rivolgersi a:
ROBERTO MUCI c/o C.P. 85 - 70019 TRIGGIANO (BARI) tel. 080 556 88 85 c/o 0338 857 92 59.

BOLOGNA

sabato 2 maggio

All' HOTEL HOLIDAY INN TOWER, organizzato da PROGETTO MAGIA per l' E.M.B.A. si svolgerà la quarta edizione di EUROPA MAGIC SHOPPING.
Ovvero la rassegna delle più qualificate Case Magiche italiane ed europee, e non solo, dal GIAPPONE interviene anche FUKAI con la sua casa magica e con una dimostrazione delle sue ultime novità.
La manifestazione inizia alle 9 del mattino e si protrae fino alle 17,30 di sabato 2 maggio 1998.
Gli interessati possono rivolgersi, per ogni maggiore informazione a:
DOMENICO DANTE 0445 -364512
ANTONGIULIO PISANI 081 5708232

REGGIO EMILIA

Congresso Annuale Internazionale del
CLUB MAGICO ITALIANO
Ottobre 1998

DOMENICO DANTE, ROMEO GARATTI e tutto il Consiglio Direttivo del CLUB MAGICO ITALIANO, annunciano, con il numero 1/98 di MAGIA MODERNA la 114ª Riunione del C.M.I. Che rappresenta un mutamento della politica organizzativa del Direttivo in quanto sarà un vero e proprio congresso nazionale a partecipazione internazionale, quindi con una serie di iniziative che sono proprie di questa tipologia di manifestazione:

TOP STARS
GALA D'APERTURA
GRAN GALA DELLE NAZIONI
GALA DI CLOSE-UP
CONFERENZE PRESTIGIOSE
FIERE MAGICHE TOP
CONCORSO NAZIONALE DA SCENA E CLOSE-UP
PREMIO DI MILLE DOLLARI DA ASSEGNARE AI VINCITORI "BOB LITTLE MEMORIAL"
FACILITAZIONI AI SOCI DEL C.M.I.
TRE GIORNI DI CONGRESSO

Quindi tutta una serie di novità che caratterizzeranno questa riunione del prossimo mese di ottobre, non sono state ancora indicate le date esatte, il Congresso si svilupperà dal giovedì alla domenica, ma la notizia di quelle definitive verrà data, anche su queste pagine con assoluta tempestività e priorità.
Le prestigiose sedi prescelte sono il TEATRO ARIOSTO e l'HOTEL ASTORIA-MERCURE, la gradevolezza della città di REGGIO EMILIA, la bontà della sua cucina, la capacità e la cortesia degli organizzatori faranno il resto e siamo certi che sarà un grande momento d' incontro cui parteciperà un grande numero di appassionati italiani e stranieri che avranno così la possibilità di battezzare il ritorno dei Grandi Congressi Italiani ed il piacere di poter dire:

" ...IO.... c' ero !!! "

Per ogni maggiore informazione:
ROMEO GARATTI tel. 0522/293903 fax 284430.

ESP - CORRISPONDENZA DI CARTE ESP

F. RICCARDI

PREMESSA

Alcuni amici mi hanno invitato a tradurre per loro alcune spiegazioni e qualche effetto inserito in un foglio allegato ad un mazzo di carte ESP che fa parte della serie di carte PIATNIK MAGIC stampate e curate da CHRISTIAN. È una cosa che faccio con piacere augurandomi che sia di loro gradimento.

DESCRIZIONE DELLE CARTE

Questo mazzo di carte ESP ha come simboli:
il cerchio, la croce, le onde, il quadrato e la stella.

COMPOSIZIONE DEL MAZZO

- 5 sets nei colori nero, rosso, blue, verde e giallo;
- 2 sets in nero e rosso;
- 1 set che ha i 5 simboli ma ha il dorso bianco;
- altre 15 carte a doppia faccia , da usare sempre in esperimenti ESP.

PRIMO EFFETTO

Usate i 5 sets colorati di simboli ESP indicati nella prima voce. Prima di eseguire l'effetto mettete le carte nella sequenza denominata "ordine ciclico": cerchio, croce, onde, quadrato e stelle, 5 volte in successione. I colori dovrebbero essere mescolati dentro i sets con simbolo individuale per dare l'impressione che il mazzo è stato mescolato. Prima di iniziare fate un falso miscuglio. È questa una procedura che sembra un miscuglio mentre invece lascia le carte nella loro originale sequenza. Nella stessa maniera potete tagliare il mazzo o chiedere ad uno degli spettatori di fare questo per voi. Ponete a ventaglio il mazzo e chiedete ad uno spettatore di estrarre una carta e, senza guardarla, metterla nella sua tasca. Dividete il mazzo nel punto in cui la carta fu rimossa e mettete il mazzetto superiore sotto il mazzetto inferiore.
Ora avete 24 carte. Contate le 12 carte superiori, una dopo l'altra, creando un mucchio sul tavolo.In questo modo invertirete la sequenza di questa carte. Dite allo spettatore di sceglierne una nei due mazzetti di 12 carte. Prendete l'altro. Ora sia voi che lo spettatore ponete le vostre carte, una sopra l'altra faccia in alto sul tavolo. Solo due volte capiterà una coppia di carte che porteranno lo stesso simbolo come quello della carta scelta dallo spettatore.

SECONDO EFFETTO

Nella preparazione per questo effetto, prendete delle carte a doppia faccia: 5 carte con simboli differenti ESP su di un lato e tutti che portano un cerchio sul dorso. Richiederete anche 5 buste e uno dei sets non marcati dei 5 simboli ESP differenti. Mettete le carte doppia faccia sopra dei 5 sets. Ponete le carte a ventaglio e disponete i 5 differenti simboli. Ora mettete le 5 carte superiori sul tavolo (doppia faccia) senza permettere agli spettatori di vedere i lati opposti, e fatele scorrere ognuna in una delle buste, assicurandovi che tenete le buste con il lembo sopra. Chiudete le buste, mischiatele e poi chiedete ad uno degli spettatori di prendere una busta. Mettete le rimanenti 4 nella vostra tasca. Ora vi rimane di far scegliere allo spettatore la carta giusta delle 5 normali carte ESP che portano il cerchio. Ponete le 5 carte faccia in basso sul tavolo, ma fate una nota mentale di quale è la carta con il cerchio. Dite allo spettatore di puntare 2 delle carte. Se la carta con il cerchio è tra questa 2, rimuovete le altre 3 e ditele di puntare una delle 2. Se punta la carta con il cerchio, ditele di tenerla, ma se punta sull'altra carta, ditele di spingerla da una parte e datele la carta con il cerchio. Supponendo che la carta con il cerchio non era una delle due carte prima che punti, rimuovete le 2 carte e dite allo spettatore di nuovo di puntare 2 delle 3 carte lasciate. Se la carta con il cerchio è una di queste, seguite la procedura di sopra. Se è la 3a carta, rimuovete le 2 che puntò e datele la carta rimanente. Ora chiedete allo spettatore di girare la carta. Sarà la carta con il cerchio. Prendete la busta scelta, tenendola con il lembo verso il basso. Strappatelo lungo il lato corto. Poiché state tenendo la busta in altro modo, la carta che appare quando la tirate fuori mostrerà un cerchio. Non lasciate che gli spettatori vedano il rovescio della carta, e mettete la carta doppia faccia nella vostra tasca appena finito il gioco.

TERZO EFFETTO
NOTA DEL TRADUTTORE

Il mazzo prodotto da CHRISTIAN che contiene i 2 sets contrassegni è quello identificato con il nr. 13071 dorso rosso e nr. 13070 dorso blu. Le carte appaiano contrassegnate con variazioni al dise-

gno posto all'angolo superiore sinistro e angolo inferiore destro e ciò per consentire una facile lettura qualunque sia la posizione della carta. Il disegno appare come una croce e 4 linee ma una soltanto è più sottile delle altre.

La posizione di queste 4 linee più sottili è:
- NORD per indicare la CROCE;
- EST per indicare le ONDE;
- SUD per indicare il QUADRATO;
- OVEST per indicare la STELLA;
- NESSUNA VARIAZIONE per indicare il CERCHIO.

I segni sono posti considerando le carte messe nell'ordine denominato "ordine ciclico".
Mettete i 2 sets segnati con i simboli rossi e neri in 2 buste e mettetele nella vostra tasca. All'inizio di questo effetto presentate i 2 sets e spiegate che state per eseguire un esperimento che ha come soggetto il trasferimento del pensiero. Chiedete agli spettatori di mescolare i 2 sets separatamente. Ad uno spettatore è chiesto di scegliere uno dei 2 sets e mettere le carte faccia in basso davanti a voi, in qualsiasi ordine. Prendete il secondo set e, senza guardare le facce delle carte, mettete le carte faccia in basso sopra quelle sul tavolo, apparentemente in una sequenza arbitraria. I segni vi permetteranno di identificare le carte e quindi potrete accoppiarle senza che gli spettatori conoscano il particolare che vi consente l'individuazione. Il vostro talento può far sembrare questo effetto uno sconcertante fenomeno.

UNA SU CINQUE

FFETTO

Il mentalista tiene in mano un foulard, sotto il quale, egli precisa, ha disposto 4 carte ESP. Il mentalista attira l'attenzione ora su di un supporto, posto sul tavolo, sul quale sono allineate 5 carte ESP e spiega che sotto il foulard manca uno dei simboli... ma quale?
Uno spettatore è invitato ad indicare, a caso, uno dei simboli visibili sul supporto. Il mentalista a questo punto toglie da sotto il foulard uno dopo l'altro i 4 simboli e mostra il foulard da ogni lato. Nulla vi è nascosto! L'unico simbolo mancante è quello indicato dallo spettatore.

MATERIALE OCCORRENTE E PREPARAZIONE

1 - Un supporto per 5 carte ESP giganti adatto alla scena.
2 - 4 carte ESP doppia faccia, sul dorso delle quali si trova sempre il cerchio, cioé: cerchio/croce, cerchio/onde, cerchio/quadrato e cerchio/stella.
3 - 5 carte ESP disposte sul supporto faccia al pubblico.
4 - Un foulard grande e, sopratutto, opaco.

1

2

ESECUZIONE

Seguite l'effetto fino al punto in cui lo spettatore nomina un simbolo. In base alla scelta procedete come segue:

- se è indicato il cerchio, nessuna manovra è necessaria.
  L'operatore toglie semplicemente le 4 carte da sotto il foulard, le apre a ventaglio e le piazza ciascuna su quelle corrispondenti del supporto. Solo il cerchio scelto dallo spettatore è mancante.
- Se un altro simbolo è indicato: è sufficiente che il mentalista prendendo il simbolo nominato, lo giri. Il simbolo scelto viene dunque sostituito dal cerchio!

Le carte devono essere preordinate sotto il foulard nell'ordine indicato in figura 1 e sul supporto che si trova sul tavolo (fig. 2). L'ordine sopra riportato è stato scelto dopo aver constatato che gli spettatori scelgono più facilmente il cerchio, meno facilmente gli altri; onde e stella raramente.
L'intera manovra è molto facile e totalmente invisibile.

RETROSPETTIVA FOTOGRAFICA

C.L.A.M 25° ANNO

Rappresentanti di tutti i circoli magici italiani erano presenti alla manifestazione al CA' BIANCA di MILANO, a fianco a VANNI BOSSI, a sinistra FRANCO SILVI per la delegazione romana del C.M.I. e GIANNI PASQUA degli AMICI DELLA MAGIA di TORINO.

Ma anche dall'estero MAINART del circolo magico di NIZZA conversa con VANNI BOSSI, organizzatore del convegno.

Il festeggiatissimo OTTORINO BAI, personaggio copertina di questo numero di QUI MAGIA, alla cui opera è stato dedicato il 25° anno del CLAM di MILANO, vedi ns/cronaca nello scorso numero.

Ieri, oggi e domani della magia milanese: (foto a sin.) fianco a fianco, nel corso della splendida cena di gala; TONY MANTOVANI, attuale Presidente del Ring 223 dell'I.B.M. e ALESSANDRO SIOLI che lo ha diretto magistralmente per anni. Foto a destra. Ancora OTTORINO BAI, con il nuovo presidente del CLAM di MILANO: VANNI BOSSI.

C.L.A.M 25° ANNO

Due dei grandi nomi della magia italiana intervenuti a questo "compleanno" del CLAM: VINICIO RAIMONDI e MAXIM (VITO MAGGI).

Grandi artisti internazionali hanno "lavorato" per questa occasione, nella foto BERNARD BILIS e signora, memorabile la sua conferenza ed anche una improvvisata esibizione in scena nel corso del gala della serata.

Un gradito ritorno sui palcoscenici italiani: PIET FORTON, campione mondiale di cartomagia, nel suo stravagante costume di mago da strada del '600.

Un perfetto cerimoniale ha festeggiato e premiato tutte le personalità dell'Italia magica, è il momento di VICTOR (VITTORIO BALLI) Presidente de GLI AMICI DELLA MAGIA di TORINO, a fianco a lui TONY BINARELLI, VINICIO RAIMONDI e VANNI BOSSI.

Come abbiamo sottolineato nella cronaca del nr. 1/98 di QUI MAGIA, la cena è stata allietata da un gala di close-up ai tavoli, eccone un momento.

Il Direttore del CLAM di MILANO ha lavorato alacramente per offrire a tutti gli ospiti momenti di studio, d'incontro e di relax. La giornata è conclusa con una cena di gala ad altissimo livello.

Il palcoscenico del CA' BIANCA il primo cabaret di MILANO è stata la giusta cornice per questa manifestazione, sulle sue tavole, ai momenti di spettacolo si sono alternati quelli della consegna dei riconoscimenti: eccone uno.

A conclusione della serata non poteva mancare la tradizionale torta con le 25 candeline, a tagliarla ed offrirla agli ospiti OTTORINO BAI e VANNI BOSSI.

THE HOP

F. KAPS

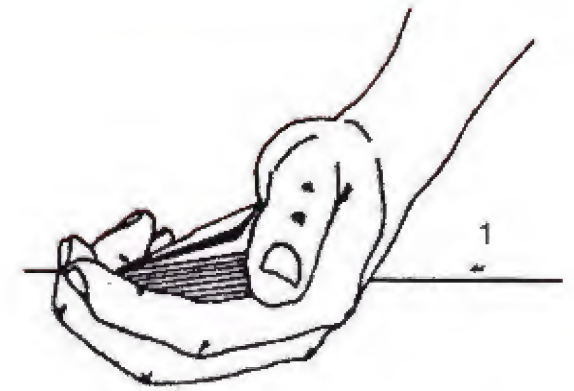
PREMESSA

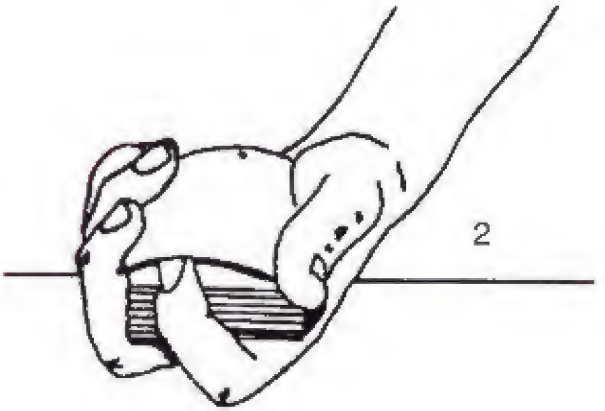
Il nostro socio CLAUDIO FACILLA nella premessa del gioco inviato precisa che, fino a qualche settimana fa, aveva ritenuto di aver inventato l'effetto che qui di seguito trascrivo. Da accertamenti effettuati e che ritiene doverosi per chiunque ritenga di agire in perfetta buona fede ha appreso che questa stessa mossa che aveva ritenuto di chiamare FACILLA'S SPRING UP DOUBLE era stata ideata qualche tempo fa dal celebre manipolatore FRED KAPS con il nome di "THE HOP".
Al momento quindi non gli resta che descrivere questa mossa consolandosi di aver ragionato, almeno una sola volta, nello stesso modo del grande FRED KAPS (n.d.r.).

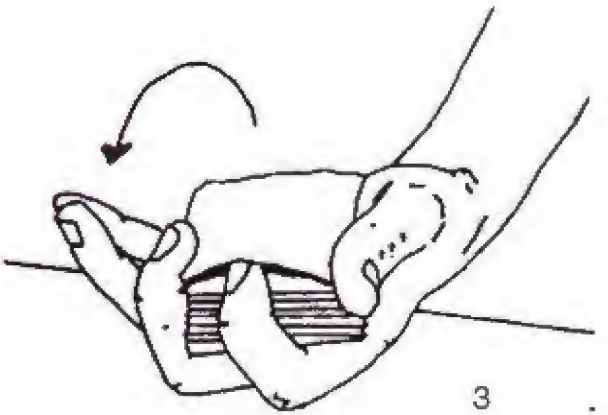
ESECUZIONE

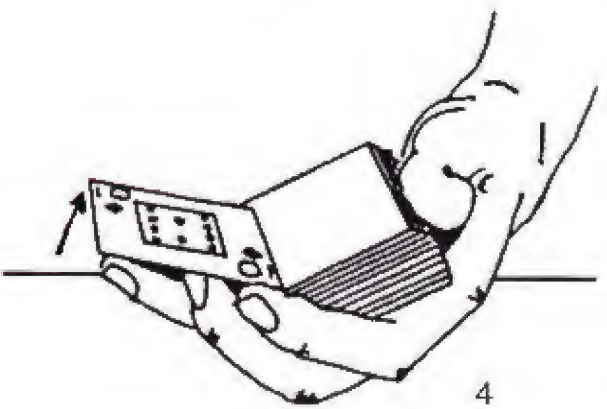
Posizione di "servizio" (dis. 1).
Il pollice, agendo sull'angolo superiore sx, fa scattare due carte. L'indice si insinua sotto questa separazione ed il pollice (dis. 2) spinge, da sopra, le due carte.
In questa posizione le due carte sono in "tensione", come si nota chiaramente dal "ponte" formatosi.
Anulare e mignolo si allontanano preparandosi a ricevere le due carte (che cadranno perfettamente squadrate: dis. 3).
Ora pollice e medio rilasciano contemporaneamente le due carte che, compiendo un giro di 180° si posizioneranno (dis. 4) sui polpastrelli del mignolo e dell'anulare e su parte del mazzo.
La posizione finale. Si possono riportare le due carte sul mazzo agendo con l'indice dx sul punto e nella direzione indicati dalla freccia.
Volendo le due carte possono essere "proiettate" direttamente sul tavolo. Per ottenere un migliore risultato (optando per questa seconda variante) bisogna compiere, con l'avambraccio, un leggero movimento verso sinistra, nel momento in cui le dita lasciano scattare le due carte. Tale accorgimento farà sì che le carte non si aprano cadendo sul tavolo.

a cura di C. FACILLA


1

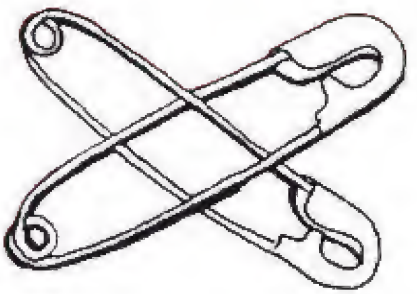

2


3


4

PENETRAZIONE DI UNA SPILLA

A. VACCA



1

PREMESSA

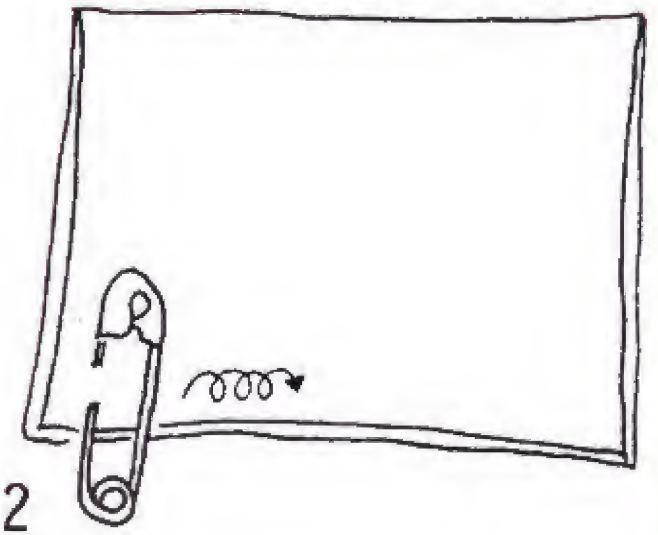
Il close-up era abbastanza popolare nei night clubs già dai primi mesi del 1940. Lavorando da tavolo a tavolo il mago doveva portare molto poco materiale e lavorare nelle più difficili condizioni. AMEDEO VACCA portò con se alcune spille di sicurezza grandi. Eseguì con queste i due effetti che seguono: uno dopo l'altro.

SPIEGAZIONE ED ESECUZIONE

1- Lasciate esaminare allo spettatore le 2 spille e unite una spilla all'altra (fig. 1). Chiedetegli se è possibile separare le spille senza aprirle. Fatelo provare. Prendete le spille e manipolatele così, la testa della spilla nella vostra mano sinistra, facce alla vostra destra.

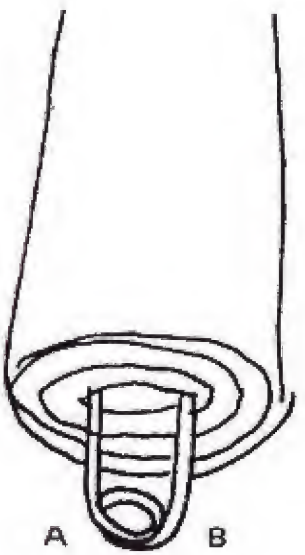
Le 2 spille sono tenute incrociate per formare una "X". Tirate entrambe le spille verso il basso e lontano una dall'altra. Il piccolo cappio della spilla destra urterà la sbarretta della spilla sinistra. Esse si separeranno. La sbarretta salterà indietro alla sua posizione originale. Mostrate le spille separate. Ripetete l'effetto.

La terza volta, fingete di unirle. Meramente mettete una spilla aperta nell'altra e chiudetela senza unirla. Un poco di pressione permetterà ad una di restare contro l'altra come se fossero unite. Le teste delle spille saranno faccia in alto mentre le tenete dalle parti finali fatte a cerchio. Fate lo stesso movimento tirando fuori come prima ma, questa volta, facendolo lentamente. Il movimento lento è molto convincente. Fatele cadere sul tavolo.



2

2- Fatevi prestare un fazzoletto. Mostratelo aperto. Piegatelo a metà come nella figura 2. Fissate la spilla all'angolo sopra il tessuto, come mostrato. Permettete alla spilla di estendersi 2,5 cm. dalla parte inferiore. Arrotolate il fazzoletto a destra, girando la spilla come se la avvolgeste (fig. 3).
Il pollice è in "A" e l'indice è in "B". Tirate la spilla dal tessuto. La spilla si aprirà e si richiuderà da sola durante questa azione. Lasciate ogni cosa sul tavolo.



3

I.
J.
G.

LAS VEGAS VIP CLUB

Il **LAS VEGAS VIP CLUB** presenta tutta una serie di nuovi accessori che rappresentano l' elemento di distinzione dell' Artista prestigiatore che vuole uscire dalla massa.

BRACCIALETTO GAMBLING: riproducente i classici simboli delle carte da gioco: CUORI – PICCHE – QUADRI e FIORI, unisex, se è il tuo stile puoi indossarlo tu stesso, oppure ragalarlo alla tua compagna, apprezzerà maggiormente la tua magia.

CALZINI "LAS VEGAS": su fondo bianco riproducono i segni delle carte da gioco.

GEMELLI "MAGICIAN CLUB": La camicia con i doppi polsi è quella più adatta agli abiti eleganti poichè mette in risalto le mani del prestigiatore, i gemelli sono il suo naturale completamento. Particolarmente adatti quelli della serie MAGICIAN CLUB, in metallo dorato, su fondo laccato, nero o rosso, presentano i classici simboli della prestigiazione: la bacchetta magica, il cappello a cilindro, il coniglio.

LA PENNA " CARD MAGIC": una penna biro in materiale plastico a fondo bianco riproduce alcuni simboli delle carte da gioco; sul cappuccio, estraibile, è riprodotta una figura.

GILET "ABRACADABRA": in cotone leggero, foderato in seta; presenta, su fondo nero, tutti i simboli della magia, la bacchetta magica, le carte, i dadi, il cappello a cilindro ed il coniglio e la magica parola abracadabra.

CRAVATTA "ABRACADABRA": della stessa stoffa e disegno del gilet ne rappresenta il suo logico completamento.

GILET "CARDICIAN": in cotone leggero, foderato in seta; presenta, su fondo nero, una cascata di carte da gioco stampate sia di faccia che di dorso.

Ma oltre a quelle di elegante stravaganza questi gilet, hanno alcune CARATTERISTICHE TECNICHE che li rendono particolarmente utili e cioé:
DUE TASCHINI all' altezza della vita, che possono contenere un mazzo di carte senza che sia visibile.
UN TASCHINO SEGRETO, sul pettorale sinistro, particolarmente adatto ad un cambio di carte come quello realizzato da JOHN SCARNE per PAUL NEWMAN nel film LA STANGATA.
DUE TASCHE SEGRETE INTERNE , INVISIBILI per contenere tutto il materiale di una esibizione di close–up.

RISING CARD PIN, la vera novità della stagione: un distintivo che non solo identifica la tua qualità di prestigiatore, rappresentando un ventaglio di carte, ma ti consente ben tre straordinari effetti magici, ampiamente descritti nelle istruzioni che lo accompagnano. Il primo: *Uno spettatore sceglie una carta da un mazzo da gioco, invitatelo a fissare il vostro distintivo, ed una carta uscirà, magicamente, dallo stesso: PROPRIO QUELLA SCELTA !*

Tutta l' oggettistica descritta è a quantità limitata.

Richiedi maggiori informazioni a:
LA PORTA MAGICA
Via Dessié 2 – 00199 ROMA
Tel e fax 06 8601702